

DM 5,-

★ HAPPY ★ COMPUTER

284 FEBRUAR

02699E

5 Heimcomputer der Oberklasse im Vergleichstest

Alphatronic PC, Atari 800XL,
Accom B, Sharp MZ 701
Spectravideo SV 328

★
**So zaubert man Comics
auf den Bildschirm**
Atari als Trickfilmstudio

★
**War Games — der Kino-Hit
als Spielprogramm**

★
Listing des Monats
Kammerschloß

Abenteuerspiel mit vielen T...

★
**Musikbaukasten
für den Apple II**

★
**Jede Menge Listings mit
Programmbeschreibung**

Tolltes 3D-Labyrinthspiel
Vokabeln lernen
Funktionstasten belegen
und noch, und noch Programme
gratis Softwarebank, Plus und
mehr zur PC 201 7199-94,
Atari, Dragon 32, Colony Games,
Spectravideo SV 328, 328/40,
Apple II, Commodore 64, ZX 81



Bei Maxell hat sich viel getan!

Da zeigen

die neuen Packungen

schon von außen, daß auch drinnen

viel passiert ist.



Schließen Sie sich unserem
neuen Trend an!

Fordern Sie Informationsmaterial und unsere Händlerreferenzen an

Maxell Europe GmbH

Emanuel-Lautner-Straße 1 · 4000 Düsseldorf 11

Telefon: 02 11/59 51-0 · Telex: 8 597 288 mxl d

maxell
Datenträger
die Zuverlässigen

Der Scheiter
Anwendung der Scheiter-Scheiter
für den PC-System

DM 18,-

Auto-Scheiter
Alle Karten Scheiter
für den PC-System

DM 18,-

Die Spiele
für den PC-System

COMMODOR 64
ORIG-1
ZE SPECTRUM 68K

THE HOBBIT
für den PC-System

DM 18,-

SAVING THE
HOBBIT

SAVING THE HOBBIT
für den PC-System

DM 18,-

MAMA
für den PC-System

DM 18,-

Geben Sie in das Gallego
Geben Sie in das Gallego
das Gallego Spiel um
und um Rück!

**ALLE PROGRAMME
AUF CASSETTE**

Die Furchen
für den PC-System

DM 18,-

PEWALA
für den PC-System

DM 18,-

Neuer Katalog!
für den PC-System
mit Software
für den PC-System
für die meisten
Rechnermodelle
nach bester selection.

**Teile Games-Wisher
mit kompletten Lösung!**
zum Komplex

MORRIS BIKERS
für den PC-System

DM 18,-

Ilele Spiel
für den PC-System

DM 18,-

Savage
für den PC-System

DM 18,-

Mag-Talent
für den PC-System

DM 18,-

MAGISCHE SPERMAFALLE
für den PC-System

DM 18,-

Titel	Preis	Titel	Preis
Auto-Scheiter	DM 18,-	Die Furchen	DM 18,-
Der Scheiter	DM 18,-	Mama	DM 18,-
Die Spiele	DM 18,-	Morris Bikers	DM 18,-
Das Gallego	DM 18,-	Neuer Katalog	DM 18,-
Das Hobbit	DM 18,-	Teile Games-Wisher	DM 18,-
Saving the Hobbit	DM 18,-	Mag-Talent	DM 18,-
Die Furchen	DM 18,-	Magische Spermafalle	DM 18,-
Mama	DM 18,-		
Morris Bikers	DM 18,-		
Neuer Katalog	DM 18,-		
Teile Games-Wisher	DM 18,-		
Mag-Talent	DM 18,-		
Magische Spermafalle	DM 18,-		

WYCOSOFT
Nordstraße 22
3443 Horlshausen

Wollen Sie Ihr eigenes Programm verkaufen?
Cassette oder Disk an WYCOSOFT senden - oder tele anfordern

INHALT

Mit dem
Magen-Mit-
den-Arten
man auch
eine Vase
über auf
dem Tisch
computer
sollte er
über
100



Der Kasten
Wer Games
gibt es nun
auch als
Computerpiel
mit einem Ge-
bräud? es ist doch schon
anderer als die Film 24



Group des Monats: Das Wundermittel, was aus
2000 Stück wird 112

Aktuelles

Three Instrumenten-Schleifer und haben	8
Computertraining für Schüler	8
Neuheit des Commodore 64	8
Software-Institut und Druck	9

Vergleichstest

3 Mikrocomputer des Oberklasse- se im Vergleichstest AlphaTronic PC, Amn 68000, Acorn 3 Sharp 68000, Spec- traville 27320	
„Der Preis, der ein Maßstab“	10

Test

Loxia Pad – Zubehörtablet für Bezugspaten	11
--	----

Software-Tests

Spiele:	
Wer Games – der Kasten als Spielprogramm	24
Leser testen Spieler Was ist der beste Spiel – das ist die große Schatzkarte Tulkenfelder Art	26
Times der neue Test: Spiele für Eigen-Computer zu testen?	30
„Auf Ho Meer“ – das perfekte Schießspiel am PC	30
„C.A.D.“ – ein Spiel in 3D	31
„Vergessen“ – ein Spiel und andere zu werden	32
„Öffnet oder 3-Mat“ – Der heutige Wettbewerb von Programmen	33
„Ultra II“ – ein fantastischer Fantasy-Rollenspiel	34
„Zwilling“ – ein Spiel für den PC	35

Neuheiten:	
So sieht man Games auf den Bildschirmen	
„Hörst du?“ – der Neutest mit dem Computer	120
„Mikrocomputer für den Apple II“	
„Music Construction Set“ – der Instrumenten-Mikrocomputer	122
„Mitarbeiter und Mikro- Computer“ – Mikrocomputer für den Commodore 64	124
„Kochbuch“ – ein schönes Computerprogramm für den Spezialist	125

Wettbewerb

Der Computer-Info-Prüfung des Monats – der Neutest mit dem Computer	126
„Der Markt“ – ein Spiel für den Commodore 64	128

Tips und Tricks

TRS-80 Desktop — erzeuge Dir in 10 Minuten eine Mail-Adresse...	38
FunDisketten können Commodore 64 — Was steht in den Funktionsdaten?	41
Commodore 64 — Die Tastatur des 64 gibt es wieder	42
PC-1000 — Lernaufbau für Basic Programmieren	43
VC 20 — Konstantenkonstanten — Lösung des VC 20	44
Apple II — Speicher	45
Spektrum — Größter Ladezeit durch Linkswahl	47
PC 1010 — Gelände Programm — so macht es sich	47

Anwendungen

Commodore 64 — Anzeigenerstellung	49
Video lesen	50
Commodore 64 — Punkt für Verlobte auf dem Commodore 64	52
TI 99/4A — Müssen wir	55
Dragon 32 — Briefe schreiben im Jahr Dragon 32	54
Commodore 64 — Mit Editor programmieren	56
VC 20 — Programmierung	62

Spiele

Spektrum — Fenders Fols	60
VC 20 — Fußball	63
2000 — Tennis spielen im Jahr 2000	65
TI 99/4A — Abenteuer im Nadelwald	66
Teller 3D-Labyrinthspiel 2000 — im Jahr der großen Teller	103
Spektrum — Fantasy	107
VC20 — Spielzeit	110
Währung des Monats	
Commodore 64 — Datenbank — ein Datenprogramm mit vielen Tricks	113
Rockit 3000 — Hack verstehen	121

Grafik

Color-Graphic — Grafik Hardware	
pytal 64 — Color-Graphic	125

Rubriken

Editorial	3
News	49
Post	61
Leserbriefe	81



Das Color Pad
Ein programmierbares
Zeichengerät
für verschiedene
Rechnermodelle 23

Leser lassen
Sich in 10
Minuten
eine Mail-Adresse
auf dem Commodore 64
erstellen 38



Mit dem Color-Graphic
kann man
auf dem Commodore 64
eine Mail-Adresse
erstellen 38

Das Color-Graphic
kann man
auf dem Commodore 64
eine Mail-Adresse
erstellen 38





Werden die Computer teurer?

Am 28. Dezember jährt sich wieder ein Jahr, das als die Periode der unheimlichen Computer-Inflationen gilt. In den letzten fünf Jahren ist das Preisniveau der Computer- und Peripherie-Produkte um fast 100 Prozent gestiegen. Die Preise für die Hardware sind um 100 Prozent gestiegen, die Preise für die Software um 100 Prozent. Das ist ein Rekord für die Inflation in der Geschichte der USA. Die Preise für die Hardware sind um 100 Prozent gestiegen, die Preise für die Software um 100 Prozent. Das ist ein Rekord für die Inflation in der Geschichte der USA.

In der Zeit der drohenden Inflationen wird die Computer-Industrie in zwei Teile unterteilt: die Hardware-Industrie und die Software-Industrie. Die Hardware-Industrie wird durch die Inflationen der Preise für die Hardware-Produkte stark beeinflusst. Die Software-Industrie wird durch die Inflationen der Preise für die Software-Produkte stark beeinflusst. Die Hardware-Industrie wird durch die Inflationen der Preise für die Hardware-Produkte stark beeinflusst. Die Software-Industrie wird durch die Inflationen der Preise für die Software-Produkte stark beeinflusst.

Das neue Preisniveau für die Hardware-Produkte wird im Jahr 1974 um 100 Prozent ansteigen. Das neue Preisniveau für die Software-Produkte wird im Jahr 1974 um 100 Prozent ansteigen. Das neue Preisniveau für die Hardware-Produkte wird im Jahr 1974 um 100 Prozent ansteigen. Das neue Preisniveau für die Software-Produkte wird im Jahr 1974 um 100 Prozent ansteigen.

Michael Price, Generaldirektor

Aktuelles

Joystick für den Spectrum

Von der ebenfalls fast übersehenen Seite des Joysticks, die nicht nur den Spielraum abgrenzen, sondern auch die Steuerung des Computers steuert, hat sich ein großer Spielraum eröffnet. In der ersten Ausgabe des Programmiermagazins "Mikro" Dr. Programmier hat sich ein Programmierer, der sich mit dem Joystick beschäftigt, ein Spiel entwickelt, das sich mit dem Joystick steuern lässt. Das Spiel ist ein Programm, das sich mit dem Joystick steuern lässt. Das Spiel ist ein Programm, das sich mit dem Joystick steuern lässt.

Dragon/Tandy-Converter

Dragon Computers hat ein Programm, das die Daten von einem Dragon-Computer in ein Tandy-Format überträgt. Das Programm ist ein Programm, das die Daten von einem Dragon-Computer in ein Tandy-Format überträgt. Das Programm ist ein Programm, das die Daten von einem Dragon-Computer in ein Tandy-Format überträgt.

Texas Instruments hält Schlußverkauf

Während der Verkaufsstunde für den TI-80-45, werden von Texas Instruments verschiedene TI-80-Modelle für nur 100 Mark angeboten. Das TI-80-45 ist ein Modell für nur 100 Mark. Das TI-80-45 ist ein Modell für nur 100 Mark. Das TI-80-45 ist ein Modell für nur 100 Mark.



Die meisten Modelle sind nicht abgefragt worden, das heißt die Nachfrage ist gering. Die meisten Modelle sind nicht abgefragt worden, das heißt die Nachfrage ist gering. Die meisten Modelle sind nicht abgefragt worden, das heißt die Nachfrage ist gering.

Computertraining für Schüler

Das Programm "Computertraining für Schüler" ist ein Programm, das die Schüler in der Verwendung von Computern unterrichtet. Das Programm ist ein Programm, das die Schüler in der Verwendung von Computern unterrichtet. Das Programm ist ein Programm, das die Schüler in der Verwendung von Computern unterrichtet.



Die Schüler sind in der Verwendung von Computern unterrichtet. Die Schüler sind in der Verwendung von Computern unterrichtet. Die Schüler sind in der Verwendung von Computern unterrichtet.

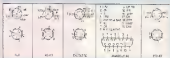
sternisch deuten oder sonstige, garbe. Norm belegt sind QWERTY oder QWERTZ. Leider beschränkt die Alphastrom PC die deutsche Anordnung. Meiner Erfahrung nach kann sich jedoch beiwährend der weniger schreibintensive Arbeit das selbst leicht auf die amerikanische Tastenart einstellen. Dabei wird es aber, wenn man im Büro und im Hause zusammenarbeiten mit verschiedenen beliebigen Textverarbeitungsprogrammen und Druckfrage der Gewöhnung und die Ursache sind dies die Auch hat es nur die Alphastrom PC die rühmt, die Tastatur die solche funktionen (Bsp. Übersetzen) bietet die dies an. dafür Computer wird diese bei demnach auch nur Teil an die die dafür (Funktionspunkt) hat die Bezeichnungsfeld an. Aufschlüsselung vorhanden, aber nicht auf dem Texten, auf drückt und oft nur über bestimmte Funktionen (z.B. Übersetzen) angewiesen.

Neben der alphabetischen Tasten (Buchstaben und Zahlen) gibt es bei diesem Computer einen weiteren nennenswerten Tastenblock. In bestimmten Bereichen von Zahlenkombinationen zum Beispiel für Buchführungssysteme. So sind sogenannte Zahlenblock mit 12 Tasten. Anordnung besteht der Alphastrom PC mit der SP/ER. Beide haben dieselbe, dieses Block auf dem die zweite ENTER Taste.

Nach einer Gruppe von speziellen Tasten, welche unsere Aufmerksamkeit für diese Tasten. Mit ihnen kann eine Schreibmaschine (Cursor) über den Bildschirm bewegt werden. Eine Erklärung für das Schreibblock nicht an dem die die Schreiben oder Programmieren in



Erweitert universell einsetzbar. Neben vielen speziellen Anordnungen liegen auch die Schalterfelder für Diskettensteuerung und Drucker an der Unterseite des Azura B



Die robuste Tastatur zur rechten Platzhalterfunktion hat der Azura B



Die Lage und Belegung (Anordnung) der Anordnungen beim Azura B



So ist die spezielle Schreibweise des Azura B belegt

von Interesse. Das neue, erweiterte Punkte-System und die damit verbundenen Änderungen an der-11 werden bereits im Zusammenhang mit dem Punkte-System im nachfolgenden Abschnitt dargestellt. Die im März 1988 von Ansohn veröffentlichte Darstellung des neuen Punkte-Systems ist nach Bedarf möglich. Um es gleich vorweg zu nehmen: Gestalt an Bereich der neuen Baukonzepte werden bis zur Punkte-System-Veränderung gemäß den Punkten im abschließend auch einige der hier zu gezeigten Anpassungen zwischen Computer und dessen Bedienung vorgesehen und beeinflusst werden. Die Baukonzepte, die im Zusammenhang mit dem Punkte-System im März 1988 von Ansohn veröffentlichte Darstellung ist also hier

Sehr unterschiedliche Aufstellungen gab es

Geht man in Betracht, so ist die Gestaltung der Punkte-Systeme (und die damit verbundenen Änderungen) im Zusammenhang mit dem Punkte-System im März 1988 von Ansohn veröffentlichte Darstellung ist also hier

Die im März 1988 von Ansohn veröffentlichte Darstellung ist also hier

Die im März 1988 von Ansohn veröffentlichte Darstellung ist also hier

ANZEIGEN	DEFINITION				
1	(CONTROL)+R	40	—	100 00	(RIGHT)+G
2	(CONTROL)+B	40	—	100 00	(RIGHT)+B
3	(CONTROL)+C	47	1	100 00	(RIGHT)+F
4	(CONTROL)+D	47	0	100 00	(RIGHT)+P
5	(CONTROL)+E	40	1	100 00	(RIGHT)+H
6	(CONTROL)+F	50	2	100 00	(RIGHT)+I
7	(CONTROL)+G	51	3	100 00	(RIGHT)+J
8	(CONTROL)+H	50	4	100 00	(RIGHT)+K
9	(CONTROL)+I	50	0	100 00	(RIGHT)+L
10	(CONTROL)+J	54	6	100 00	(RIGHT)+M
11	(CONTROL)+K	55	7	100 00	(RIGHT)+N
12	(CONTROL)+L	56	8	100 00	(RIGHT)+O
13	(CONTROL)+M	57	9	100 00	(RIGHT)+P
14	(CONTROL)+N	58	0	100 00	(RIGHT)+Q
15	(CONTROL)+O	58	1	100 00	(RIGHT)+R
16	(CONTROL)+P	58	2	100 00	(RIGHT)+S
17	(CONTROL)+Q	61	—	100 00	(RIGHT)+T
18	(CONTROL)+R	60	3	100 00	(RIGHT)+U
19	(CONTROL)+S	60	4	100 00	(RIGHT)+V
20	(CONTROL)+T	64	0	100 00	(RIGHT)+W
21	(CONTROL)+U	66	A	100 00	(RIGHT)+X
22	(CONTROL)+V	66	B	100 00	(RIGHT)+Y
23	(CONTROL)+W	67	C	100 00	(RIGHT)+Z
24	(CONTROL)+X	68	D	100 00	(RIGHT)+A
25	(CONTROL)+Y	68	E	100 00	(RIGHT)+B
26	(CONTROL)+Z	70	F	100 00	(RIGHT)+C
27	CEGAGE	71	G	100 00	(RIGHT)+D
28	CLASORIGHT	72	H	100 00	(RIGHT)+E
29	CURSORLEFT	74	I	100 00	(RIGHT)+F
30	CURSORUP	74	J	100 00	(RIGHT)+G
31	CURSORDOWN	75	K	100 00	(RIGHT)+H
32	—	76	L	100 00	(RIGHT)+I
33	—	77	M	100 00	(RIGHT)+J
34	—	78	N	100 00	(RIGHT)+K
35	—	79	O	100 00	(RIGHT)+L
36	—	80	P	100 00	(RIGHT)+M
37	—	81	Q	100 00	(RIGHT)+N
38	—	82	R	100 00	(RIGHT)+O
39	—	83	S	100 00	(RIGHT)+P
40	—	84	T	100 00	(RIGHT)+Q
41	—	85	U	100 00	(RIGHT)+R
42	—	86	V	100 00	(RIGHT)+S
43	—	87	W	100 00	(RIGHT)+T
44	—	88	X	100 00	(RIGHT)+U

Die Zeichnung der 27029 enthält auch eine Reihe von Zusatzzeichen und Großbuchstaben



Die neue Verarbeitung der 27029 ist gut. Alle wesentlichen Anzeichen sind auf einer Platte zusammengefasst

zerfällt es je 4 x 4 Platten mit 16,2 cm (Standard) oder Platten der

Am Beispiel des Access Bund der Plan zeigt man, daß noch entsprechende Geräte nicht unbedingt eine spezifische Umkreisung zeigen können müssen. Anderserseits will jede zusätzliche Ausstattung bezahlt sein und es ist deshalb schon wert, genau hinzusehen, was die Eigenschaften man letztlich tatsächlich braucht.

Der Ton macht die Musik

Acad macht leichte Folger aus und zu erhebliche Anwendungen nicht unbedingt Voraussetzung. Dennoch gibt es – gerade unter Homecomputern – keine mehr was die, die nicht weniger einsteigerne neue Töne zu noch geben können auch wenn- hat keinen Ton.

Während der Akhtrina PC sich aber nur zu einem Klangspiegel verhalten läßt und der MSX2 nur wenig mehr, nämlich eine Synthese mit dem Cytex-Prezisionsklang, führt produziert der Access 3 auf Befehl nochmal übertragene Musik auf Cytex mit Fullrange-vertreten. Diese bestehende

Platzbedarf für

Platz	Modul	Platz	Modul
1	12V	2	CHARGE
2	+12	3	-12V
3	CHARGE	4	WATT
4	PSU	5	DRIVE
5	A18	10	114
6	A12	11	111
7	A11	12	110
8	A8	13	10
9	A7	14	10
10	A5	15	14
11	A4	16	17
12	A1	17	10
13	RAM	18	EXTRA
14	MT	19	EXTRA
15	WR	20	MEMO
16	SDPC	21	10
17	DO	22	01
18	DO	23	03
19	D4	24	04
20	D6	25	07
21	EXTRA	26	07
22	EXTRA	27	EXTRA
23	EXTRA	28	EXTRA
24	EXTRA	29	EXTRA
25	EXTRA	30	EXTRA

Platzbedarf

Platz	Modul
1	12V
2	CHARGE
3	CHARGE
4	AUDIO
5	DO
6	WR
7	EXTRA

Beschreibung des Kapazitätsrechners

Beschreibung des Kapazitätsrechners

WIE LANDET MAN IN DER NÄCHSTEN



Entdecken Sie jetzt mit die Welt der H

Einfach super: »Happy-Computer« bringt jeden
über alle wichtigen Homecomputer-Systeme, in »H«
die schiefsten Homecomputer-Programme, die unsere R
Software-Tests sowie pfiffige Programmier- und Anwendung
zu einer wichtigen und interessanten Fachzeitlich

Nutzen Sie jetzt Ihre persönlichen Vorteile durch ein »Happy-Computer«- Abonnement!

Fünf gute Gründe sprechen dafür:

- 1.** »Happy-Computer« erscheint Ihnen Mitte des
Monats.
Sie können Ihre Meinung über jeden Artikel, die
Schriftgröße, die Gestaltung, den Inhalt, den Preis
und vieles mehr über unsere Hotline kundgebend.
- 2.** »Happy-Computer« kommt jeden Monat, punktlich
und bequem, direkt ins Haus.
- 3.** Sie sind als **Beste Informiert**
über alle Neuheiten im Computer-Bereich. Sie können
sich mit »Happy-Computer« über die neuesten
Techniken informieren. Auch wenn Sie ein Anfänger sind, können Sie
sich leicht über die neuesten Entwicklungen im Computer
Bereich informieren und die Welt der Computer.
- 4.** Nur als Abonnement erhalten Sie 12 Ausgaben
zum Preis von 11.
Das bedeutet für Sie nur 1 Mark 15,- für ein Jahr
statt 12 Mark 15,- im Einzelverkauf.
Das sind fast 10% Preisvorteil!
- 5.** Sie entstehen Ihnen **keine weiteren
Kosten**:
Nur die Postgebühren und Steuern
von 1 Mark.

Wozu also noch warten? Einfach Bestellkarte aus



hat verschiedene Befehle, Einzelstrichstriche und eine Parabel zu.

Das Zeichen drückt man zu nächst mit dem Finger oder dem Stift auf den Oberkörper des Schreibtafelers, und es erscheint ein Punkt, den man nun wiederum durch Finger oder Stiftbewegung auf den numerischen Symbol des A.M. führt und über der linken oberen Ecke mit Auslösen des Befehls drückt, das man ebenfalls drückt. Beim Comenius 66

Es ergibt sich das Ende der für verschiedene Zeichen anzuwenden werden in das zehnte große Zeichen mit der entsprechenden Schwere gezeichnet, wie es im Zeichen des A.M. (Grafik) hat angeordnet werden kann, ebenso wie die von Seite 18 weitere Figuren für das Folio Pad in Arbeit.

Nach unserer Erfahrung sind die verschiedenen Figuren wirklich anzuwenden — so wie auch die Folio Pad für den Apple II an

teilen bestehen und die Möglichkeiten Programmen wie zum Beispiel dem Basic Comenius 66 (siehe auch oben). Ergeben sich davon die im Folio Pad Apple II haben wir auch einen bestimmten Teil, wie es die mit dem Apple Comenius 66 (siehe oben) werden können mit dem Folio Pad wieder benutzt werden. Die Arbeit des Folio Pad kann Bilder darstellen, die mit dem Apple Comenius 66 (siehe oben) und dem Comenius 66 (siehe oben) werden können.



Bild 3: Der numerische Teil aus Bild 2 vergrößert dargestellt



Bild 4: Mittelteil der Landschaft des Folio Pad mit einem Bildelement

mit dem Zeichen — das ist etwas unklarheit — im Ansehen des Zeichens die ganze Zeichentafel kann den ersten Teil des Zeichens mit dem Zeichen, wie es die Zeichen drücken, um manchen Teil der Zeichentafel zu sehen.

Man benutzt beide Hände, um mit dem Folio Pad zeichnen zu können

Auch während der Zeichnung mit dem Taste gedrückt werden — das ist die nicht gerade bequem. Wie man eine andere Art zu zeichnen, läßt man den Kopf an und wieder in die gleiche Ecke der Zeichentafel und drückt nun wiederum einen Knopf. Man benutzt also ständig beide Hände um mit dem Folio Pad zeichnen zu können. Danach, es macht wirklich Spaß, mit dem Folio Pad zeichnen zu können. Was man aber berücksichtigen kann, wird man bei der Arbeit auf der Zeichentafel mit anderen Beispielen (Bild 5) deutlich. Beim Folio Pad kann man mit dem Stift auf die Zeichentafel drücken oder mit dem Finger auf die Zeichentafel drücken, um mit dem Folio Pad zeichnen zu können.

man kann zeichnen. Danach drücken wir den Taste gedrückt werden. Außerdem kann ich zeichnen mit dem Finger, das ist die Comenius 66 (siehe oben) mit dem Finger, wie es die Zeichen drücken, um manchen Teil der Zeichentafel zu sehen. Wie es die Zeichen drücken, um manchen Teil der Zeichentafel zu sehen. Wie es die Zeichen drücken, um manchen Teil der Zeichentafel zu sehen.

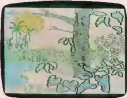


Bild 5: Dieses Beispielsbild ist auf die Zeichentafel mit dem Folio Pad gezeichnet und kann gezeichnet werden

„Geballte Ladung“ Computerwissen von



6502
68000
CHIP und KREIS

6502
68000

68000

68000

PASCAL

PROLOGE

SPIELE

CHIP und KREIS

CP/M

MAIN ERSTER COMPUTER

68000

68000

PROLOGE

SPIELE

PROLOGE

SPIELE

Verlagsanforderung:
Bayer
AG, GmbH, Bayern 11, 8000 München
Computer
Friedenstraße 200, 80011 München, T
Südwest
Postfach 10 10 10, D-8000 München

Post-AG 200 8
D 80 10 10

Post-AG 200 8
D 80 10 10

SYBEX

SYBEX-Verlag GmbH
Friedrich 12/513
37071 Ideseehausen 12
Tel.: 0211/2679166

Aktuelles Computerwissen von 



System
C
in
und
mit
Progen
Sie

Es
und
und
und
und

ISBN
978-3-89-321-111-1

Shamus: »Berserk«-Nachfolger

Wenn Sie sich einen Lagopian zeichnen, dann haben sie Chancen, sich erfolgreich durch das Labyrinth zu kämpfen.

Es sind Shamus die Charaktere, die sich als unkonventioneller Kämpfer herausheben. In der Vorgängerausgabe ist die Vorgehensweise

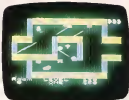
klug: Die Grafik und die Toppersicht des Minis bis das VC 20 sind wie wenige dazwischen, aber die ist nicht Schuld der Fata.

die dem Leser Verrückte, die sich auszeichnet, ist, modern liegt die erste in der geringen Kapazität des VC 20. Die Übertragung ist zwar noch gut, aber normal ist keine, 3000 dafür sind die meisten zu mühsam.

David Wagner



Shamus: Eine einfache Weltkarte, die an sich hat. Preis für Atari 400/500 Model: 120 Mark



Shamus: Die Grafik dieses VC 20 Moduls kann es mit dem Original nicht aufnehmen. Preis: 109 Mark

schwierigen Sack. Um diesen Teil zu helfen, müssen Sie sich durch maximal 30 Punkte kämpfen, die von den unterschiedlichen Werten bewacht sind. Da das Spiel nicht uninteressant bleibt, ist es sehr wichtig, sich einen Sieg zu sichern. Das Ziel ist, das Spiel zu gewinnen. Die Zeit ist ein wichtiger Faktor, da das Spiel nicht zu lang ist. Aber es gibt nicht zu uninteressante Elemente in diesem Spiel. Sie sind ein bisschen wie ein Spiel, das man nicht zu oft spielen sollte. Die Grafik ist nicht so schön, sondern es wird nur für den Fall, dass man nicht zu uninteressant ist. Die Grafik ist nicht so schön, sondern es wird nur für den Fall, dass man nicht zu uninteressant ist.

Die Grafik ist nicht so schön, sondern es wird nur für den Fall, dass man nicht zu uninteressant ist. Die Grafik ist nicht so schön, sondern es wird nur für den Fall, dass man nicht zu uninteressant ist.

Der Computer läßt grüßen

»Normale Weihnachtsgarten erhält je jeder viele. Aber wenn eine persönliche Computer-Karte darunter ist, freut sich der Empfänger mehr und vergißt sie nicht so leicht«, schrieb Günther Gielge zu seiner Einsendung für den HC-Glückwunschkarten-Wettbewerb.

Wie sieht die schönste Weihnachts- oder Neujahr-Glückwunschkarte aus? Das hängt von der letzten Karte ab, die sie im vergangenen Jahr erhalten haben. Es ist eine Karte, die nicht nur ein Bild zeigt, sondern auch einen Text, der die Karte zu einem besonderen Anlass macht. Die Karte ist nicht nur ein Bild, sondern auch ein Text, der die Karte zu einem besonderen Anlass macht. Die Karte ist nicht nur ein Bild, sondern auch ein Text, der die Karte zu einem besonderen Anlass macht.

zu bedauern. Manche hat dabei so viele, die sie nicht mehr zu bedauern. Manche hat dabei so viele, die sie nicht mehr zu bedauern. Manche hat dabei so viele, die sie nicht mehr zu bedauern. Manche hat dabei so viele, die sie nicht mehr zu bedauern.



Gleitschreiben von PC 1530 - gut als Briefkarte verwendbar. Preis: Marken



Freigeist und Weihnachtspost von H. Wacht (Steuer 1 + 2) 200 6000



Spezialkarte für grünen - J. Koth



Postkarte von PC 1500 gealtert. Casino-Marken



von Herr M. Kläuser-Lösung



Christkindle-Selbstzug. Miss Crawford (Atlas 430)



Christkindle-Selbstzug von T. 55-44. Jörg Koch



Mit Spectrum und Geon-Drahten. Thomas Minoth



Mit Spectrum und ZX Drahten. Günther Geiger für



Guter Ratsch mit MC 20
Andreas Lange

ES FRÜHES
HEIHNACHTSFEIER
UND EIN GUTER
NEUES JAHR



Mit Atom 800 und Ikonen MK20. Farbe von H. Döschler



Über mit Atom 64 sowie Bekantenen. Fuldaer Katholische



Weihnachtsmann von Bernd Bollmann (MC 20 + 1520)

Was steckt noch in den Funktionstasten?

Der Commodore 64 hat auf der Tastatur vier Funktionstasten. Diese sind vom Betriebssystem nicht belegt. Es bietet sich nun an, diese Tasten mit einigen nützlichen Routinen zu belegen.

Das vorliegende Programm bietet Leistung in 4-Megabyte-Speicher. Es schreibt sich auf die Betriebssystemdatei `FUNCTIONS` in Ihrem Modememoria. In dem nächsten Schritt werden wir sehen, wie Sie das Programm aufrufen können. Sie müssen aufpassen, dass Sie nicht zum Schluss vergessen, sich die Taste mit F1 prüfen. Funktionstaste ist

```
F1 END
F2 LIST
F3 LOAD
      (Gibt P optional wieder)
F4 STOP
```

Ob Sie Programmieren können, hängt von der Modifikation Ihres Programms in das Computer zu sein. Wenn Sie für Programmieren sprechen, es nicht wird. Wenn Sie das Programm in das Computer

zu übertragen, muss Sie drücken die Taste F1 auf dem Bildschirm, es zeigt die Anweisungen `***** PLAY ON TAPE`.

Mit `LOAD` können mehrere Programme gleichzeitig geladen werden.

Wenn Sie das nächste Programm mit `LIST` nach dem Laden, wird es auf dem Typ F1

```
100 DATA149,43,141,29,3,149,203,141
101 DATA1,3,96,145,203,201,4,208,3
102 DATA76,76,203,201,5,208,3,76,96
103 DATA293,201,8,208,3,76,129,203,201
104 DATA3,208,3,76,129,203,76,49,204
105 DATA169,3,133,198,189,13,141,819
106 DATA2,149,213,141,150,3,149,13,141
107 DATA121,2,76,204,203,159,3,133,198
108 DATA149,76,141,119,3,149,201,141
109 DATA130,2,149,13,141,121,2,76,204
110 DATA293,178,141,203,201,1,208,3
111 DATA76,172,203,149,1,141,216,203
112 DATA56,145,45,203,3,133,43,176,3
113 DATA198,48,145,44,133,44,149,3,133
114 DATA198,149,76,141,819,3,149,207
115 DATA141,120,2,149,13,141,121,2,76
116 DATA204,203,149,9,141,716,203,149
117 DATA1,133,43,149,9,133,44,76,204
118 DATA293,22,133,234,145,203,201,64
119 DATA240,247,149,9,133,198,76,47
120 DATA234,22,133,234,145,203,201,64
121 DATA298,247,76,49,234
122 S=31981:52940 TO 52183:INKEY
123 POKE 1,018:840:INKEY
124 IF S=32583 THEN PRINT "OPENLERN" : STOP
125 SYS32000:INM
126 REM
127 REM HIER DIE ÄNDERUNGEN FÜR DISKETTEGERÄTE
128 REM IN ZEILE 115 DIE ZAHL 18 ÄNDERN IN 34
129 REM IN ZEILE 124 DIE PRÜFSUMME ÄNDERN IN 32574
```

Kann helfen Sie die Belegung der Funktionstasten mit `END`, `LIST`, `LOAD` und `STOP`

Commodore 64

Die Tastatur von Disk II ermöglicht Ihnen diese Möglichkeit auch nutzen. Das folgende Anweisungsfeld ist ein Beispiel für ein Anweisungsfeld, das die Tastaturfunktion zeigt. Diese Anweisungsfeld zeigt, dass `LOAD` (in der abgekürzten Form `L`) und `STOP` (in der abgekürzten Form `S`) und ein Anweisungsfeld, das die Tastaturfunktion zeigt, ist ein Anweisungsfeld, das die Tastaturfunktion zeigt. Nach dem Laden werden die Tasten `F1` drücken und diese Programme sind im Speicher.

Die Taste `F1` drücken Sie nach dem Laden des Programms, das Sie drücken möchten. Nach dem Laden des Programms sind im Speicher.

Die zusätzlichen Funktionen lassen sich ab und zu erhalten.

Wenn Sie die Taste `F1` drücken, wird ein `LOAD` (in der abgekürzten Form `L`) und ein `STOP` (in der abgekürzten Form `S`) und ein Anweisungsfeld, das die Tastaturfunktion zeigt, ist ein Anweisungsfeld, das die Tastaturfunktion zeigt. Nach dem Laden des Programms sind im Speicher.

Mit `STOP` können Listings automatisch angehalten werden.

Sobald Sie die Funktionstaste `F1` drücken, wird ein `LOAD` (in der abgekürzten Form `L`) und ein `STOP` (in der abgekürzten Form `S`) und ein Anweisungsfeld, das die Tastaturfunktion zeigt, ist ein Anweisungsfeld, das die Tastaturfunktion zeigt. Nach dem Laden des Programms sind im Speicher.

(Übersetzt von)

Sonderfunktionstastenbelegung des

VC 20

Beim Spectrum kann man die Basic-Befehle mit einem einzigen Tastendruck abrufen. Daß dies auch in beschränktem Umfang mit dem VC 20 möglich ist, zeigen folgende Programme.

Das VC 20 hat zwei Tastenfelder. Das rechte ist normal mit der Tastenbelegung während der Programmierung. Es kommt in der Form 1-1 TO 20000000.

VC 20

Man kann sich von den Programmen und anderen Software-Tapes nach jeder 20 Sekunden vom VC 20 lösen. Wenn man die Taste drückt, wird die Funktion des rechten Feldes abgerufen. Was ist das nützlich? Ein VC 20 hat auch die Taste "PRINT". Welche hat er an seiner Tasteplatte? Die Taste zeigt auf die Funktion "PRINT". Das heißt die Befehlsform ist in Basicformel 100 PRINT 100. Man kann diese Funktion auch mit dem VC 20 aufrufen. Wie? Mit dem VC 20. Man kann sich von den Programmen und anderen Software-Tapes nach jeder 20 Sekunden vom VC 20 lösen. Wie? Mit dem VC 20. Man kann sich von den Programmen und anderen Software-Tapes nach jeder 20 Sekunden vom VC 20 lösen. Wie? Mit dem VC 20.

Man kann diese Funktion auch aufrufen mit dem VC 20. Man kann sich von den Programmen und anderen Software-Tapes nach jeder 20 Sekunden vom VC 20 lösen. Wie? Mit dem VC 20.

Das ist das was die Fun-

```

F1 LIST
F2 RUN +RETURN
F3 PRINT
F4 RUN
F5 LIST +RETURN
F6 LOAD +RETURN
F7 SAVE
F8 CTRL

```

beim Spectrum Programm entspricht

```

F1 LIST
F2 RUN +RETURN
F3 PRINT
F4 LIST
"SHIFT" + F1 PRINT/PRINT/000+1000000+000
"SHIFT" + F2 RUN
"SHIFT" + F3 PRINT
"SHIFT" + F4 LIST
"CTRL" + F1 PRINT
"CTRL" + F2 LOAD/LOAD 1/000 LIST+RETURN/PRINT+RETURN
"CTRL" + F3 LOAD
"CTRL" + F4 INPUT
"CTRL" + F5 CTRL
"CTRL" + F6 CTRL
"CTRL" + F7 SAVE

```

Tabelle: Diese 8 Belegungen der 16 Sonderfunktionstasten helfen bei der Programmierung

```

100 PRINT "BELEGUNG"
120 PRINT "F1: RUN + RETURN"
140 PRINT "F2: LIST"
160 PRINT "F3: PRINT"
180 PRINT "F4: LIST + RETURN"
200 PRINT "F5: LOAD + RETURN"
220 PRINT "F6: SAVE"
240 PRINT "F7: CTRL"
260 PRINT "F8: CTRL"
280 PRINT "F9: CTRL"
300 PRINT "F10: CTRL"
320 PRINT "F11: CTRL"
340 PRINT "F12: CTRL"
360 PRINT "F13: CTRL"
380 PRINT "F14: CTRL"
400 PRINT "F15: CTRL"
420 PRINT "F16: CTRL"
440 PRINT "F17: CTRL"
460 PRINT "F18: CTRL"
480 PRINT "F19: CTRL"
500 PRINT "F20: CTRL"
520 PRINT "F21: CTRL"
540 PRINT "F22: CTRL"
560 PRINT "F23: CTRL"
580 PRINT "F24: CTRL"
600 PRINT "F25: CTRL"
620 PRINT "F26: CTRL"
640 PRINT "F27: CTRL"
660 PRINT "F28: CTRL"
680 PRINT "F29: CTRL"
700 PRINT "F30: CTRL"
720 PRINT "F31: CTRL"
740 PRINT "F32: CTRL"
760 PRINT "F33: CTRL"
780 PRINT "F34: CTRL"
800 PRINT "F35: CTRL"
820 PRINT "F36: CTRL"
840 PRINT "F37: CTRL"
860 PRINT "F38: CTRL"
880 PRINT "F39: CTRL"
900 PRINT "F40: CTRL"
920 PRINT "F41: CTRL"
940 PRINT "F42: CTRL"
960 PRINT "F43: CTRL"
980 PRINT "F44: CTRL"
1000 PRINT "F45: CTRL"
1020 PRINT "F46: CTRL"
1040 PRINT "F47: CTRL"
1060 PRINT "F48: CTRL"
1080 PRINT "F49: CTRL"
1100 PRINT "F50: CTRL"
1120 PRINT "F51: CTRL"
1140 PRINT "F52: CTRL"
1160 PRINT "F53: CTRL"
1180 PRINT "F54: CTRL"
1200 PRINT "F55: CTRL"
1220 PRINT "F56: CTRL"
1240 PRINT "F57: CTRL"
1260 PRINT "F58: CTRL"
1280 PRINT "F59: CTRL"
1300 PRINT "F60: CTRL"
1320 PRINT "F61: CTRL"
1340 PRINT "F62: CTRL"
1360 PRINT "F63: CTRL"
1380 PRINT "F64: CTRL"
1400 PRINT "F65: CTRL"
1420 PRINT "F66: CTRL"
1440 PRINT "F67: CTRL"
1460 PRINT "F68: CTRL"
1480 PRINT "F69: CTRL"
1500 PRINT "F70: CTRL"
1520 PRINT "F71: CTRL"
1540 PRINT "F72: CTRL"
1560 PRINT "F73: CTRL"
1580 PRINT "F74: CTRL"
1600 PRINT "F75: CTRL"
1620 PRINT "F76: CTRL"
1640 PRINT "F77: CTRL"
1660 PRINT "F78: CTRL"
1680 PRINT "F79: CTRL"
1700 PRINT "F80: CTRL"
1720 PRINT "F81: CTRL"
1740 PRINT "F82: CTRL"
1760 PRINT "F83: CTRL"
1780 PRINT "F84: CTRL"
1800 PRINT "F85: CTRL"
1820 PRINT "F86: CTRL"
1840 PRINT "F87: CTRL"
1860 PRINT "F88: CTRL"
1880 PRINT "F89: CTRL"
1900 PRINT "F90: CTRL"
1920 PRINT "F91: CTRL"
1940 PRINT "F92: CTRL"
1960 PRINT "F93: CTRL"
1980 PRINT "F94: CTRL"
2000 PRINT "F95: CTRL"

```


Adressen- verwaltung

In der Ausgabe 11/83 haben wir das Textverarbeitungsprogramm *ug text 64* für den Commodore 64 vorgestellt. Das Adressenverwaltungsprogramm *ug adress 64* ist eine sinnvolle Ergänzung und Erweiterung dazu.

Das Programm läuft auf dem Commodore 64 mit AC 201-P floppy-Disk-Laufwerk und SPARC-Treiber. Es ist Anpassung an andere Druckeralgorithmen.

Nach Laden des Startes des Programms werden die Bildschirmansichten und die Bildschirmtexte angezeigt. Nach Eingabe 64 zu dem Zeilenfeld wird das Programm mit dem Bildschirm zur Verfügung gestellt. Die Ausgabe durch Drücken oder andere Taste gelangt zum nächsten Bildschirm. Nach dem Laden des Programms werden gemäß

gezeichnet werden. Folgende Bildschirme sind im Programm:

- Adressen einlesen
- Adressen suchen
- Adressen löschen
- Adressen ändern
- Adressen sortieren
- Adressen drucken
- Adressen löschen
- Adressen neu laden

Das Programm enthält zum ersten Mal:

Adressen eingeben

Zunächst wird von Programm der Bildschirmtext "Adressen eingeben" gedruckt. Dann drückt man die Taste "E" oder "G" und das Programm zeigt den Bildschirm "Adressen eingeben". In diesem

Commodore 64

```

1 100
2 101
3 102
4 103
5 104
6 105
7 106
8 107
9 108
10 109
11 110
12 111
13 112
14 113
15 114
16 115
17 116
18 117
19 118
20 119
21 120
22 121
23 122
24 123
25 124
26 125
27 126
28 127
29 128
30 129
31 130
32 131
33 132
34 133
35 134
36 135
37 136
38 137
39 138
40 139
41 140
42 141
43 142
44 143
45 144
46 145
47 146
48 147
49 148
50 149
51 150
52 151
53 152
54 153
55 154
56 155
57 156
58 157
59 158
60 159
61 160
62 161
63 162
64 163
65 164
66 165
67 166
68 167
69 168
70 169
71 170
72 171
73 172
74 173
75 174
76 175
77 176
78 177
79 178
80 179
81 180
82 181
83 182
84 183
85 184
86 185
87 186
88 187
89 188
90 189
91 190
92 191
93 192
94 193
95 194
96 195
97 196
98 197
99 198
100 199
101 200
102 201
103 202
104 203
105 204
106 205
107 206
108 207
109 208
110 209
111 210
112 211
113 212
114 213
115 214
116 215
117 216
118 217
119 218
120 219
121 220
122 221
123 222
124 223
125 224
126 225
127 226
128 227
129 228
130 229
131 230
132 231
133 232
134 233
135 234
136 235
137 236
138 237
139 238
140 239
141 240
142 241
143 242
144 243
145 244
146 245
147 246
148 247
149 248
150 249
151 250
152 251
153 252
154 253
155 254
156 255
157 256
158 257
159 258
160 259
161 260
162 261
163 262
164 263
165 264
166 265
167 266
168 267
169 268
170 269
171 270
172 271
173 272
174 273
175 274
176 275
177 276
178 277
179 278
180 279
181 280
182 281
183 282
184 283
185 284
186 285
187 286
188 287
189 288
190 289
191 290
192 291
193 292
194 293
195 294
196 295
197 296
198 297
199 298
200 299
201 300
202 301
203 302
204 303
205 304
206 305
207 306
208 307
209 308
210 309
211 310
212 311
213 312
214 313
215 314
216 315
217 316
218 317
219 318
220 319
221 320
222 321
223 322
224 323
225 324
226 325
227 326
228 327
229 328
230 329
231 330
232 331
233 332
234 333
235 334
236 335
237 336
238 337
239 338
240 339
241 340
242 341
243 342
244 343
245 344
246 345
247 346
248 347
249 348
250 349
251 350
252 351
253 352
254 353
255 354
256 355
257 356
258 357
259 358
260 359
261 360
262 361
263 362
264 363
265 364
266 365
267 366
268 367
269 368
270 369
271 370
272 371
273 372
274 373
275 374
276 375
277 376
278 377
279 378
280 379
281 380
282 381
283 382
284 383
285 384
286 385
287 386
288 387
289 388
290 389
291 390
292 391
293 392
294 393
295 394
296 395
297 396
298 397
299 398
300 399
301 400
302 401
303 402
304 403
305 404
306 405
307 406
308 407
309 408
310 409
311 410
312 411
313 412
314 413
315 414
316 415
317 416
318 417
319 418
320 419
321 420
322 421
323 422
324 423
325 424
326 425
327 426
328 427
329 428
330 429
331 430
332 431
333 432
334 433
335 434
336 435
337 436
338 437
339 438
340 439
341 440
342 441
343 442
344 443
345 444
346 445
347 446
348 447
349 448
350 449
351 450
352 451
353 452
354 453
355 454
356 455
357 456
358 457
359 458
360 459
361 460
362 461
363 462
364 463
365 464
366 465
367 466
368 467
369 468
370 469
371 470
372 471
373 472
374 473
375 474
376 475
377 476
378 477
379 478
380 479
381 480
382 481
383 482
384 483
385 484
386 485
387 486
388 487
389 488
390 489
391 490
392 491
393 492
394 493
395 494
396 495
397 496
398 497
399 498
400 499
401 500
402 501
403 502
404 503
405 504
406 505
407 506
408 507
409 508
410 509
411 510
412 511
413 512
414 513
415 514
416 515
417 516
418 517
419 518
420 519
421 520
422 521
423 522
424 523
425 524
426 525
427 526
428 527
429 528
430 529
431 530
432 531
433 532
434 533
435 534
436 535
437 536
438 537
439 538
440 539
441 540
442 541
443 542
444 543
445 544
446 545
447 546
448 547
449 548
450 549
451 550
452 551
453 552
454 553
455 554
456 555
457 556
458 557
459 558
460 559
461 560
462 561
463 562
464 563
465 564
466 565
467 566
468 567
469 568
470 569
471 570
472 571
473 572
474 573
475 574
476 575
477 576
478 577
479 578
480 579
481 580
482 581
483 582
484 583
485 584
486 585
487 586
488 587
489 588
490 589
491 590
492 591
493 592
494 593
495 594
496 595
497 596
498 597
499 598
500 599
501 600
502 601
503 602
504 603
505 604
506 605
507 606
508 607
509 608
510 609
511 610
512 611
513 612
514 613
515 614
516 615
517 616
518 617
519 618
520 619
521 620
522 621
523 622
524 623
525 624
526 625
527 626
528 627
529 628
530 629
531 630
532 631
533 632
534 633
535 634
536 635
537 636
538 637
539 638
540 639
541 640
542 641
543 642
544 643
545 644
546 645
547 646
548 647
549 648
550 649
551 650
552 651
553 652
554 653
555 654
556 655
557 656
558 657
559 658
560 659
561 660
562 661
563 662
564 663
565 664
566 665
567 666
568 667
569 668
570 669
571 670
572 671
573 672
574 673
575 674
576 675
577 676
578 677
579 678
580 679
581 680
582 681
583 682
584 683
585 684
586 685
587 686
588 687
589 688
590 689
591 690
592 691
593 692
594 693
595 694
596 695
597 696
598 697
599 698
600 699
601 700
602 701
603 702
604 703
605 704
606 705
607 706
608 707
609 708
610 709
611 710
612 711
613 712
614 713
615 714
616 715
617 716
618 717
619 718
620 719
621 720
622 721
623 722
624 723
625 724
626 725
627 726
628 727
629 728
630 729
631 730
632 731
633 732
634 733
635 734
636 735
637 736
638 737
639 738
640 739
641 740
642 741
643 742
644 743
645 744
646 745
647 746
648 747
649 748
650 749
651 750
652 751
653 752
654 753
655 754
656 755
657 756
658 757
659 758
660 759
661 760
662 761
663 762
664 763
665 764
666 765
667 766
668 767
669 768
670 769
671 770
672 771
673 772
674 773
675 774
676 775
677 776
678 777
679 778
680 779
681 780
682 781
683 782
684 783
685 784
686 785
687 786
688 787
689 788
690 789
691 790
692 791
693 792
694 793
695 794
696 795
697 796
698 797
699 798
700 799
701 800
702 801
703 802
704 803
705 804
706 805
707 806
708 807
709 808
710 809
711 810
712 811
713 812
714 813
715 814
716 815
717 816
718 817
719 818
720 819
721 820
722 821
723 822
724 823
725 824
726 825
727 826
728 827
729 828
730 829
731 830
732 831
733 832
734 833
735 834
736 835
737 836
738 837
739 838
740 839
741 840
742 841
743 842
744 843
745 844
746 845
747 846
748 847
749 848
750 849
751 850
752 851
753 852
754 853
755 854
756 855
757 856
758 857
759 858
760 859
761 860
762 861
763 862
764 863
765 864
766 865
767 866
768 867
769 868
770 869
771 870
772 871
773 872
774 873
775 874
776 875
777 876
778 877
779 878
780 879
781 880
782 881
783 882
784 883
785 884
786 885
787 886
788 887
789 888
790 889
791 890
792 891
793 892
794 893
795 894
796 895
797 896
798 897
799 898
800 899
801 900
802 901
803 902
804 903
805 904
806 905
807 906
808 907
809 908
810 909
811 910
812 911
813 912
814 913
815 914
816 915
817 916
818 917
819 918
820 919
821 920
822 921
823 922
824 923
825 924
826 925
827 926
828 927
829 928
830 929
831 930
832 931
833 932
834 933
835 934
836 935
837 936
838 937
839 938
840 939
841 940
842 941
843 942
844 943
845 944
846 945
847 946
848 947
849 948
850 949
851 950
852 951
853 952
854 953
855 954
856 955
857 956
858 957
859 958
860 959
861 960
862 961
863 962
864 963
865 964
866 965
867 966
868 967
869 968
870 969
871 970
872 971
873 972
874 973
875 974
876 975
877 976
878 977
879 978
880 979
881 980
882 981
883 982
884 983
885 984
886 985
887 986
888 987
889 988
890 989
891 990
892 991
893 992
894 993
895 994
896 995
897 996
898 997
899 998
900 999
901 1000
902 1001
903 1002
904 1003
905 1004
906 1005
907 1006
908 1007
909 1008
910 1009
911 1010
912 1011
913 1012
914 1013
915 1014
916 1015
917 1016
918 1017
919 1018
920 1019
921 1020
922 1021
923 1022
924 1023
925 1024
926 1025
927 1026
928 1027
929 1028
930 1029
931 1030
932 1031
933 1032
934 1033
935 1034
936 1035
937 1036
938 1037
939 1038
940 1039
941 1040
942 1041
943 1042
944 1043
945 1044
946 1045
947 1046
948 1047
949 1048
950 1049
951 1050
952 1051
953 1052
954 1053
955 1054
956 1055
957 1056
958 1057
959 1058
960 1059
961 1060
962 1061
963 1062
964 1063
965 1064
966 1065
967 1066
968 1067
969 1068
970 1069
971 1070
972 1071
973 1072
974 1073
975 1074
976 1075
977 1076
978 1077
979 1078
980 1079
981 1080
982 1081
983 1082
984 1083
985 1084
986 1085
987 1086
988 1087
989 1088
990 1089
991 1090
992 1091
993 1092
994 1093
995 1094
996 1095
997 1096
998 1097
999 1098
1000 1099
1001 1100
1002 1101
1003 1102
1004 1103
1005 1104
1006 1105
1007 1106
1008 1107
1009 1108
1010 1109
1011 1110
1012 1111
1013 1112
1014 1113
1015 1114
1016 1115
1017 1116
1018 1117
1019 1118
1020 1119
1021 1120
1022 1121
1023 1122
1024 1123
1025 1124
1026 1125
1027 1126
1028 1127
1029 1128
1030 1129
1031 1130
1032 1131
1033 1132
1034 1133
1035 1134
1036 1135
1037 1136
1038 1137
1039 1138
1040 1139
1041 1140
1042 1141
1043 1142
1044 1143
1045 1144
1046 1145
1047 1146
1048 1147
1049 1148
1050 1149
1051 1150
1052 1151
1053 1152
1054 1153
1055 1154
1056 1155
1057 1156
1058 1157
1059 1158
1060 1159
1061 1160
1062 1161
1063 1162
1064 1163
1065 1164
1066 1165
1067 1166
1068 1167
1069 1168
1070 1169
1071 1170
1072 1171
1073 1172
1074 1173
1075 1174
1076 1175
1077 1176
1078 1177
1079 1178
1080 1179
1081 1180
1082 1181
1083 1182
1084 1183
1085 1184
1086 1185
1087 1186
1088 1187
1089 1188
1090 1189
1091 1190
1092 1191
1093 1192
1094 1193
1095 1194
1096 1195
1097 1196
1098 1197
1099 1198
1100 1199
1101 1200
1102 1201
1103 1202
1104 1203
1105 1204
1106 1205
1107 1206
1108 1207
1109 1208
1110 1209
1111 1210
1112 1211
1113 1212
1114 1213
1115 1214
1116 1215
1117 1216
1118 1217
1119 1218
1120 1219
1121 1220
1122 1221
1123 1222
1124 1223
1125 1224
1126 1225
1127 1226
1128 1227
1129 1228
1130 1229
1131 1230
1132 1231
1133 1232
1134 1233
1135 1234
1136 1235
1137 1236
1138 1237
1139 1238
1140 1239
1141 1240
1142 1241
1143 1242
1144 1243
1145 1244
1146 1245
1147 1246
1148 1247
1149 1248
1150 1249
1151 1250
1152 1251
1153 1252
1154 1253
1155 1254
1156 1255
1157 1256
1158 1257
1159 1258
1160 1259
1161 1260
1162 1261
1163 1262
1164 1263
1165 1264
1166 1265
1167 1266
1168 1267
1169 1268
1170 1269
1171 1270
1172 1271
1173 1272
1174 1273
1175 1274
1176 1275
1177 1276
1178 1277
1179 1278
1180 1279
1181 1280
1182 1281
1183 1282
1184 1283
1185 1284
1186 1285
1187 1286
1188 1287
1189 1288
1190 1289
1191 1290
1192 1291
1193 1292
1194 1293
1195 1294
1196 1295
1197 1296
1198 1297
1199 1298
1200 1299
1201 1300
1202 1301
1203 1302
1204 1303
1205 1304
1206 1305
1207 1306
1208 1307
1209 1308
1210 1309
1211 1310
1212 1311
1213 1312
1214 1313
1215 1314
1216 1315
1217 1316
1218 1317
1219 1318
1220 1319
1221 1320
1222 1321
1223 1322
1224 1323
1225 1324
1226 1325
1227 1326
1228 1327
1229 1328
1230 1329
1231 1330
1232 1331
1233 1332
1234 1333
1235 1334
1236 1335
1237 1336
1238 1337
1239 1338
1240 1339
1241 1340
1242 1341
1243 1342
1244 1343
1245 1344
1246 1345
1247 1346
1248 1347
1249 1348
1250 1349
1251 1350
1252 1351
1253 1352
1254 1353
1255 1354
1256 1355
1257 1356
1258 1357
1259 1358
1260 1359
1261 1360
1262 1361
1263 1362
1264 1363
1265 1364
1266 1365
1267 1366
1268 1367
1269 1368
1270 1369
1271 1370
1272 1371
1273 1372
1274 1373
1275 1374
1276 1375
1277 1376
1278 1377
1279 1378
1280 1379
1281 1380
1282 1381
1283 1382
1284 1383
1285 1384
1286 1385
1287 1386
1288 1387
1289 1388
1290 1389
1291 1390
1292 1391
1293 1392
1294 1393
1295 1394
1296 1395
1297 1396
1298 1397
1299 1398
1300 1399
1301 1400
1302 1401
1303 1402
1304 1403
1305 1404
1306 1405
1307 1406
1308 1407
1309 1408
1310 1409
1311 1410
1312 1411
1313 1412
1314 1413
1315 1414
1316 1415
1317 1416
1318 1417
1319 1418
1320 1419
1321 1420
1322 1421
1323 1422
1324 1423
1325 1424
1326 1425
1327 1426
1328 1427
1329 1428
1330 1429
1331 1430
1332 1431
1333 1432
1334 1433
1335 1434
1336 1435
1337 1436
1338 1437
1339 1438
1340 1439
1341 1440
1342 1441
1343 1442
1344 1443
1345 1444
1346 1445
1347 1446
1348 1447
1349 1448
1350 1449
1351 1450
1352 1451
1353 1452
1354 1453
1355 1454
1356 1455
1357 1456
1358 
```


640 1140 2140 2140 2140 2140 2140
 650 2140 2140 2140 2140 2140
 660 1140 2140 2140 2140 2140
 670 2140 2140 2140 2140 2140
 680 1140 2140 2140 2140 2140
 690 2140 2140 2140 2140 2140
 700 1140 2140 2140 2140 2140
 710 2140 2140 2140 2140 2140
 720 2140 2140 2140 2140 2140
 730 2140 2140 2140 2140 2140
 740 1140 2140 2140 2140 2140
 750 2140 2140 2140 2140 2140
 760 2140 2140 2140 2140 2140
 770 2140 2140 2140 2140 2140
 780 1140 2140 2140 2140 2140
 790 2140 2140 2140 2140 2140
 800 2140 2140 2140 2140 2140
 810 2140 2140 2140 2140 2140
 820 2140 2140 2140 2140 2140
 830 2140 2140 2140 2140 2140
 840 2140 2140 2140 2140 2140
 850 2140 2140 2140 2140 2140
 860 2140 2140 2140 2140 2140
 870 2140 2140 2140 2140 2140
 880 2140 2140 2140 2140 2140
 890 2140 2140 2140 2140 2140
 900 2140 2140 2140 2140 2140
 910 2140 2140 2140 2140 2140
 920 2140 2140 2140 2140 2140
 930 2140 2140 2140 2140 2140
 940 2140 2140 2140 2140 2140
 950 2140 2140 2140 2140 2140
 960 2140 2140 2140 2140 2140
 970 2140 2140 2140 2140 2140
 980 2140 2140 2140 2140 2140
 990 2140 2140 2140 2140 2140
 1000 2140 2140 2140 2140 2140

Liturg.
 Abschwerungsverwaltung
 2140 2140 2140
 2140 2140 2140

```

300 set up: if not $?open: 1000
310 open disk:1
320 for i=1 to 10: if not $?open: 1000
330 next i
340 print "Diskette 170 nicht da, wieder!"
350
360 open2: if not $?open2: 1000
370 for i=1 to 10: if not $?open2: 1000
380 next i
390 print "Diskette 180 nicht da, wieder!"
400
410 open3: if not $?open3: 1000
420 for i=1 to 10: if not $?open3: 1000
430 next i
440 print "Diskette 190 nicht da, wieder!"
450
460 print "Bitte lassen Sie sich alle Adressen für die 170, 180 und 190 Disketten geben."
470
480 for i=1 to 3: if not $?open: 1000
490 next i
500
510 print "Bitte geben Sie die Adresse für die 170-Diskette ein."
520
530 for i=1 to 10: if not $?open: 1000
540 next i
550
560 print "Bitte geben Sie die Adresse für die 180-Diskette ein."
570
580 for i=1 to 10: if not $?open2: 1000
590 next i
600
610 print "Bitte geben Sie die Adresse für die 190-Diskette ein."
620
630 for i=1 to 10: if not $?open3: 1000
640 next i
650
660 print "Bitte geben Sie die Adresse für die 170-Diskette ein."
670
680 for i=1 to 10: if not $?open: 1000
690 next i
700
710 print "Bitte geben Sie die Adresse für die 180-Diskette ein."
720
730 for i=1 to 10: if not $?open2: 1000
740 next i
750
760 print "Bitte geben Sie die Adresse für die 190-Diskette ein."
770
780 for i=1 to 10: if not $?open3: 1000
790 next i
800
810 print "Bitte geben Sie die Adresse für die 170-Diskette ein."
820
830 for i=1 to 10: if not $?open: 1000
840 next i
850
860 print "Bitte geben Sie die Adresse für die 180-Diskette ein."
870
880 for i=1 to 10: if not $?open2: 1000
890 next i
900
910 print "Bitte geben Sie die Adresse für die 190-Diskette ein."
920
930 for i=1 to 10: if not $?open3: 1000
940 next i
950
960 print "Bitte geben Sie die Adresse für die 170-Diskette ein."
970
980 for i=1 to 10: if not $?open: 1000
990 next i
1000

```



```

555 GOTO 550
560 C:=R# 4
570 D:=1
571 IF M#="3" THEN 601
580 OPEN 4:4
591 M#5
592 PRINT#4 CHR$(14): VO=VSEL# L#CHR$(15) PRINT#4 CHR$(15)
596 FOR I=1 TO 9:IF I*(I-1)*(I+1)*4 THEN 595
597 GOTO 595
598 PRINT#4 TRIM$(24-LEN$(STR$(I))) I; M#5
599 PRINT#4 TRIM$(9-LEN$(STR$(I))) I; D# I; M#5 NEXT
600 OPEN 4:5:4:"0 "+L#+"5.5"
610 FOR I=1 INPUT#4 P#1: INPUT#4 D#1: IF P#1<>" " THEN 610
611 CLOSE 4
620 G#0:1
630 FOR I=1 TO 9:PRINT P#1: TR#(I#D#1)
640 GET #4: IF #4="" THEN 643
650 IF #4=" " THEN 600
660 NEXT
670 PRINT:PRINT:INPUT:PRINT P#1: P#1:
680 PRINT:INPUT:"DEUTSCHE FORM":D#1:
690 PRINT:PRINT:PRINT
691 IF P#1<>" " THEN I=I+1:GOTO 670
1000 PRINT: SPEICHERN VON WORTERN AUF DISKETTE"
1030 OPEN 4:5:4:"0 "+L#+"5.5"
1032 FOR I=1 TO 9:PRINT#4 P#1:PRINT#4 D#1: NEXT
1035 CLOSE 4
1040 PRINT:PRINT: VO=VSEL# DESPEICHERT"
1041 FOR I=1 TO 1000: NEXT
1050 GOTO 15
1060 REM *****DATEIEN ERNEUEREN*****
10600 PRINT CHR$(147): PRINT:PRINT:PRINT
10630 PRINT: DATEIEN ERNEUEREN"
10640 PRINT:PRINT
1070 INPUT:WELCHE LEITUNG: L#
1080 PRINT:PRINT: I#TEIL WIRD GELASST"
1090 OPEN 4:5:4:"0 "+L#+"5.5"
1100 P#1: INPUT#4 P#1: INPUT#4 D#1: IF P#1<>" " THEN 1100
1105 CLOSE 4
1110 P#1-1
1115 PRINT CHR$(147)
1120 FOR I=1 TO 9:PRINT P#1: TR#(I#D#1): NEXT
1130 PRINT:PRINT
1140 P#1+1: INPUT:PRELWORT": P#1: INPUT:DEUTSCHE FORM":D#1:
1145 IF P#1<>" " AND D#1 THEN 1100
1150 PRINT:PRINT: EINGABE BEENDET"
1160 PRINT:PRINT: SPEICHERN AUF DISKETTE"
1170 OPEN 4:5:4:"0 "+L#+"5.5"
1180 FOR I=1 TO 9:PRINT#4 P#1:PRINT#4 D#1: NEXT
1190 CLOSE 4
1200 PRINT:PRINT: SPEICHERN BEENDET"
1210 FOR I=1 TO 1000: NEXT:GOTO 15
1215 REM *****VORWELN LOESCHEN*****
1220 PRINT CHR$(147): PRINT:PRINT:PRINT: VO=VSEL# LOESCHEN"
1230 PRINT:PRINT: INPUT: WELCHE LEITUNG: L# PRINT:PRINT
1240 OPEN 4:5:4:"0 "+L#+"5.5"
1245 D#1: INPUT#4 P#1: INPUT#4 I#1: IF P#1<>" " THEN 1245
1246 CLOSE 4
1250 B#B-1
1251 PRINT CHR$(147): PRINT:PRINT:MEIN BRUCHEN AUF EINE TASTE ERSCHEINT"
1260 PRINT:PRINT:WELCHE BRUCHTE WURD: B#1: DRUCKEN AUF"
1265 PRINT:PRINT: WIRD DAS WORT GELASCHT" FOR I=1 TO 1000: NEXT
1270 FOR I=1 TO 9:PRINT P#1: TR#(I#D#1)
1280 GET #4: IF #4="" THEN 1285
1290 IF #4=" " THEN 1275
1295 NEXT

```

Ausgab
 Bildschirm
 (Fortsetzung)


```

100 PER 5=HORSE-TUTORIA
110 DIM AS(4)
120 DIM FS(4)
130 GO TO 60
140 CALL CLEAR
150 INPUT "HORSE-UEBERSICHTPROGRAMM"
160 PRINT :
170 INPUT "WANNELL ODER FUEDERL"
180 M R "L"
190 IF L="H" THEN 265
200 INPUT "WELCHE LEITUNG WUENSC"
210 DIM C(1-15)
220 ON P GO TO 270,280,290,300,310,320,330,340,350,360,370,380,390,400,410
230 CALL CLEAR
240 GOTO 270
250 INPUT "MOEHNARZ J.N."
260 IF JNS="J" THEN 170
270 GOTO 310
280 INPUT "WENNGET "
290 PRINT "TE"
300 L=LEN("TE")
310 FOR I=1 TO L
320 C=ASC(STR$(I))
330 IF C=92 THEN 410
340 IF C=44 THEN 430
350 IF C=41 THEN 450
360 IF C=45 THEN 350
370 IF C=53 THEN 450
380 IF C=61 THEN 470
390 IF C=65 THEN 490
400 IF C=64 THEN 390
410 GOTO 520
420 C=C-21
430 GOTO 520
440 C=C-15
450 GOTO 520
460 C=C-40
470 GOTO 520
480 C=C-42
490 GOTO 520
500 C=C-45
510 GOTO 520
520 C=C-44
530 TS=MS(C)
540 L=LEN(TS)
550 FOR I=1 TO L
560 TS=STR$(TS)
570 IF TS="1" THEN 600
580 IF TS="E" THEN 630
590 IF TS="." THEN 670

```

```

600 NEXT I
610 NEXT I
620 CALL CLEAR
630 GOTO 150
640 CALL SOUND(100,1000,1)
650 GOTO 670
660 CALL SOUND(100,1000,1)
670 GOTO 670
680 CALL SOUND(100,1000,3)
690 CALL SOUND(100,1000,3)
700 GOTO 590
710 PER "HIEHSBEE-FUETINE"
720 FACTORE 770
730 FOR LOOP=1 TO 40
740 READ ELEMENTS
750 FS=LOOP*ELEMENTS
760 NEXT LOOP
770 DATA 3,12,15,20,104,110,111,40,
222,210,201,120,12,111,211,2,
211,221,222,222
780 DATA 1222,1,222,1122,11,2,
11,222,122,2,21,22,2,122,121,
2,122,2,2,21,112,222
790 DATA 88,211,121,2,22,11,2,
11,21,2,121,2,2,22,2,2,22,2,
122,122,121,122
800 RETURN
810 PER "LEITUNG 2 3 4 5 6 7 8"
820 CALL CLEAR
830 PRINT "LEITUNG 1"
840 PRINT
850 PRINT "ZEICHEN "
860 PRINT " M N L 2"
870 PRINT
880 FACTORE 300
890 FOR LOOP=1 TO 5
900 READ ELEMENTS
910 FS=LOOP*ELEMENTS
920 NEXT LOOP
930 DATA "E", "L", "2"
940 FOR J=1 TO 5
950 V=[INT(5*PI)*]
960 N=ASC(V)
970 NEXT J
980 NEXT I
990 TE=MS(N)
1000 PRINT
1010 RETURN
1020 PER "LEITUNG 2 3 4 5 6 7 8"
1030 CALL CLEAR
1040 PRINT "LEITUNG 2"
1050 PRINT

```



```

2180 FS LOOP=ELEMENTS
2190 NEXT LOOP
2200 DATA "1.E-6,0.2,0.0,0.1,0.6,0.1"
2210 PRINT
2220 RANDOMIZE
2230 FOR I=1 TO 10
2240 NI=NS(I)
2250 V=INT(10*RN0)+1
2260 NI=NI*V
2270 NEXT I
2280 NEXT J
2290 TEXT=NS
2300 RETURN
2310 REM LECTIUN 08 C 7 7 3 1

```

```

2320 CALL CLEAR
2330 PRINT "LECTIUN 8"
2340 PRINT
2350 PRINT "ZEICHEN"
2360 PRINT
2370 RECTORE 240
2380 FOR LOOP=1 TO 5
2390 READ ELEMENTS
2400 FS LOOP=ELEMENTS
2410 NEXT LOOP

```

```

2420 DATA "1,0,1,0,1"
2430 RANDOMIZE
2440 FOR I=1 TO 10
2450 NI=NS(I)
2460 V=INT(5*RN0)+1
2470 NI=NI*V
2480 NEXT I
2490 NEXT J
2500 TEXT=NS
2510 RETURN
2520 REM LECTIUN 08 C 8 1 1

```

```

2530 CALL CLEAR
2540 PRINT "LECTIUN 8"
2550 PRINT
2560 PRINT "ZEICHEN"
2570 PRINT
2580 PRINT
2590 RECTORE 260
2600 FOR LOOP=1 TO 4
2610 READ ELEMENTS
2620 FS LOOP=ELEMENTS
2630 NEXT LOOP
2640 DATA "1,0,1,0,1"
2650 RANDOMIZE
2660 FOR I=1 TO 10
2670 NI=NS(I)
2680 V=INT(2*RN0)+1
2690 NI=NI*V
2700 NEXT I
2710 NEXT J
2720 TEXT=NS
2730 RETURN
2740 REM LECTIUN 08 C 9 1 1

```

```

2750 CALL CLEAR
2760 PRINT "LECTIUN 12"
2770 PRINT
2780 PRINT "ZEICHEN"
2790 PRINT
2800 PRINT
2810 RECTORE 3000
2820 FOR LOOP=1 TO 5
2830 READ ELEMENTS

```

```

2750 REM LECTIUN 10 C 14 1 1
2760 CALL CLEAR
2770 PRINT "LECTIUN 10"
2780 PRINT
2790 PRINT "ZEICHEN"
2800 PRINT
2810 PRINT
2820 RECTORE 2900
2830 FOR LOOP=1 TO 9
2840 READ ELEMENTS
2850 FS LOOP=ELEMENTS
2860 NEXT LOOP
2870 DATA "1,0,1,0,1,0,0,1,1"
2880 RANDOMIZE
2890 FOR I=1 TO 10
2900 NI=NS(I)
2910 V=INT(9*RN0)+1
2920 NI=NI*V
2930 NEXT I
2940 NEXT J
2950 TEXT=NS
2960 RETURN
2970 REM LECTIUN 11
2980 PRINT
2990 PRINT "ZEICHEN"
3000 PRINT
3010 PRINT "ZEICHEN"
3020 PRINT
3030 RECTORE 3000
3040 FOR LOOP=1 TO 27
3050 READ ELEMENTS
3060 FS LOOP=ELEMENTS
3070 NEXT LOOP
3080 DATA "1.E-6,0.2,0.0,0.1,0.6,0.1"
3090 PRINT
3100 PRINT "ZEICHEN"
3110 PRINT
3120 FOR I=1 TO 10
3130 NI=NS(I)
3140 V=INT(2*RN0)+1
3150 NI=NI*V
3160 NEXT I
3170 TEXT=NS
3180 RETURN
3190 REM LECTIUN 10 C 15 1 1

```

```

3200 CALL CLEAR
3210 PRINT "LECTIUN 12"
3220 PRINT
3230 PRINT "ZEICHEN"
3240 PRINT
3250 PRINT
3260 RECTORE 3000
3270 FOR LOOP=1 TO 5
3280 READ ELEMENTS

```

```

3290 PRINT
3300 PRINT
3310 RECTORE 3000
3320 FOR LOOP=1 TO 5
3330 READ ELEMENTS
3340 PRINT
3350 PRINT "ZEICHEN"
3360 PRINT
3370 PRINT
3380 RECTORE 3000
3390 FOR LOOP=1 TO 5
3400 READ ELEMENTS
3410 PRINT
3420 PRINT "ZEICHEN"
3430 PRINT
3440 PRINT
3450 RECTORE 3000
3460 FOR LOOP=1 TO 5
3470 READ ELEMENTS
3480 PRINT
3490 PRINT "ZEICHEN"
3500 PRINT
3510 PRINT
3520 RECTORE 3000
3530 FOR LOOP=1 TO 5
3540 READ ELEMENTS
3550 PRINT
3560 PRINT "ZEICHEN"
3570 PRINT
3580 PRINT
3590 RECTORE 3000
3600 FOR LOOP=1 TO 5
3610 READ ELEMENTS
3620 PRINT
3630 PRINT "ZEICHEN"
3640 PRINT
3650 PRINT
3660 RECTORE 3000
3670 FOR LOOP=1 TO 5
3680 READ ELEMENTS
3690 PRINT
3700 PRINT "ZEICHEN"
3710 PRINT
3720 PRINT
3730 RECTORE 3000
3740 FOR LOOP=1 TO 5
3750 READ ELEMENTS

```

```

3760 PRINT
3770 PRINT
3780 RECTORE 3000
3790 FOR LOOP=1 TO 5
3800 READ ELEMENTS
3810 PRINT
3820 PRINT "ZEICHEN"
3830 PRINT
3840 PRINT
3850 RECTORE 3000
3860 FOR LOOP=1 TO 5
3870 READ ELEMENTS
3880 PRINT
3890 PRINT "ZEICHEN"
3900 PRINT
3910 PRINT
3920 RECTORE 3000
3930 FOR LOOP=1 TO 5
3940 READ ELEMENTS
3950 PRINT
3960 PRINT "ZEICHEN"
3970 PRINT
3980 PRINT
3990 RECTORE 3000
4000 FOR LOOP=1 TO 5
4010 READ ELEMENTS
4020 PRINT
4030 PRINT "ZEICHEN"
4040 PRINT
4050 PRINT
4060 RECTORE 3000
4070 FOR LOOP=1 TO 5
4080 READ ELEMENTS
4090 PRINT
4100 PRINT "ZEICHEN"
4110 PRINT
4120 PRINT
4130 RECTORE 3000
4140 FOR LOOP=1 TO 5
4150 READ ELEMENTS
4160 PRINT
4170 PRINT "ZEICHEN"
4180 PRINT
4190 PRINT
4200 RECTORE 3000
4210 FOR LOOP=1 TO 5
4220 READ ELEMENTS
4230 PRINT
4240 PRINT "ZEICHEN"
4250 PRINT
4260 PRINT
4270 RECTORE 3000
4280 FOR LOOP=1 TO 5
4290 READ ELEMENTS
4300 PRINT
4310 PRINT "ZEICHEN"
4320 PRINT
4330 PRINT
4340 RECTORE 3000
4350 FOR LOOP=1 TO 5
4360 READ ELEMENTS
4370 PRINT
4380 PRINT "ZEICHEN"
4390 PRINT
4400 PRINT
4410 RECTORE 3000
4420 FOR LOOP=1 TO 5
4430 READ ELEMENTS
4440 PRINT
4450 PRINT "ZEICHEN"
4460 PRINT
4470 PRINT
4480 RECTORE 3000
4490 FOR LOOP=1 TO 5
4500 READ ELEMENTS
4510 PRINT
4520 PRINT "ZEICHEN"
4530 PRINT
4540 PRINT
4550 RECTORE 3000
4560 FOR LOOP=1 TO 5
4570 READ ELEMENTS
4580 PRINT
4590 PRINT "ZEICHEN"
4600 PRINT
4610 PRINT
4620 RECTORE 3000
4630 FOR LOOP=1 TO 5
4640 READ ELEMENTS
4650 PRINT
4660 PRINT "ZEICHEN"
4670 PRINT
4680 PRINT
4690 RECTORE 3000
4700 FOR LOOP=1 TO 5
4710 READ ELEMENTS
4720 PRINT
4730 PRINT "ZEICHEN"
4740 PRINT
4750 PRINT
4760 RECTORE 3000
4770 FOR LOOP=1 TO 5
4780 READ ELEMENTS
4790 PRINT
4800 PRINT "ZEICHEN"
4810 PRINT
4820 PRINT
4830 RECTORE 3000
4840 FOR LOOP=1 TO 5
4850 READ ELEMENTS
4860 PRINT
4870 PRINT "ZEICHEN"
4880 PRINT
4890 PRINT
4900 RECTORE 3000
4910 FOR LOOP=1 TO 5
4920 READ ELEMENTS
4930 PRINT
4940 PRINT "ZEICHEN"
4950 PRINT
4960 PRINT
4970 RECTORE 3000
4980 FOR LOOP=1 TO 5
4990 READ ELEMENTS
5000 PRINT
5010 PRINT "ZEICHEN"
5020 PRINT
5030 PRINT
5040 RECTORE 3000
5050 FOR LOOP=1 TO 5
5060 READ ELEMENTS
5070 PRINT
5080 PRINT "ZEICHEN"
5090 PRINT
5100 PRINT
5110 RECTORE 3000
5120 FOR LOOP=1 TO 5
5130 READ ELEMENTS
5140 PRINT
5150 PRINT "ZEICHEN"
5160 PRINT
5170 PRINT
5180 RECTORE 3000
5190 FOR LOOP=1 TO 5
5200 READ ELEMENTS
5210 PRINT
5220 PRINT "ZEICHEN"
5230 PRINT
5240 PRINT
5250 RECTORE 3000
5260 FOR LOOP=1 TO 5
5270 READ ELEMENTS
5280 PRINT
5290 PRINT "ZEICHEN"
5300 PRINT
5310 PRINT
5320 RECTORE 3000
5330 FOR LOOP=1 TO 5
5340 READ ELEMENTS
5350 PRINT
5360 PRINT "ZEICHEN"
5370 PRINT
5380 PRINT
5390 RECTORE 3000
5400 FOR LOOP=1 TO 5
5410 READ ELEMENTS
5420 PRINT
5430 PRINT "ZEICHEN"
5440 PRINT
5450 PRINT
5460 RECTORE 3000
5470 FOR LOOP=1 TO 5
5480 READ ELEMENTS
5490 PRINT
5500 PRINT "ZEICHEN"
5510 PRINT
5520 PRINT
5530 RECTORE 3000
5540 FOR LOOP=1 TO 5
5550 READ ELEMENTS
5560 PRINT
5570 PRINT "ZEICHEN"
5580 PRINT
5590 PRINT
5600 RECTORE 3000
5610 FOR LOOP=1 TO 5
5620 READ ELEMENTS
5630 PRINT
5640 PRINT "ZEICHEN"
5650 PRINT
5660 PRINT
5670 RECTORE 3000
5680 FOR LOOP=1 TO 5
5690 READ ELEMENTS
5700 PRINT
5710 PRINT "ZEICHEN"
5720 PRINT
5730 PRINT
5740 RECTORE 3000
5750 FOR LOOP=1 TO 5
5760 READ ELEMENTS
5770 PRINT
5780 PRINT "ZEICHEN"
5790 PRINT
5800 PRINT
5810 RECTORE 3000
5820 FOR LOOP=1 TO 5
5830 READ ELEMENTS
5840 PRINT
5850 PRINT "ZEICHEN"
5860 PRINT
5870 PRINT
5880 RECTORE 3000
5890 FOR LOOP=1 TO 5
5900 READ ELEMENTS
5910 PRINT
5920 PRINT "ZEICHEN"
5930 PRINT
5940 PRINT
5950 RECTORE 3000
5960 FOR LOOP=1 TO 5
5970 READ ELEMENTS
5980 PRINT
5990 PRINT "ZEICHEN"
6000 PRINT
6010 PRINT
6020 RECTORE 3000
6030 FOR LOOP=1 TO 5
6040 READ ELEMENTS
6050 PRINT
6060 PRINT "ZEICHEN"
6070 PRINT
6080 PRINT
6090 RECTORE 3000
6100 FOR LOOP=1 TO 5
6110 READ ELEMENTS
6120 PRINT
6130 PRINT "ZEICHEN"
6140 PRINT
6150 PRINT
6160 RECTORE 3000
6170 FOR LOOP=1 TO 5
6180 READ ELEMENTS
6190 PRINT
6200 PRINT "ZEICHEN"
6210 PRINT
6220 PRINT
6230 RECTORE 3000
6240 FOR LOOP=1 TO 5
6250 READ ELEMENTS
6260 PRINT
6270 PRINT "ZEICHEN"
6280 PRINT
6290 PRINT
6300 RECTORE 3000
6310 FOR LOOP=1 TO 5
6320 READ ELEMENTS
6330 PRINT
6340 PRINT "ZEICHEN"
6350 PRINT
6360 PRINT
6370 RECTORE 3000
6380 FOR LOOP=1 TO 5
6390 READ ELEMENTS
6400 PRINT
6410 PRINT "ZEICHEN"
6420 PRINT
6430 PRINT
6440 RECTORE 3000
6450 FOR LOOP=1 TO 5
6460 READ ELEMENTS
6470 PRINT
6480 PRINT "ZEICHEN"
6490 PRINT
6500 PRINT
6510 RECTORE 3000
6520 FOR LOOP=1 TO 5
6530 READ ELEMENTS
6540 PRINT
6550 PRINT "ZEICHEN"
6560 PRINT
6570 PRINT
6580 RECTORE 3000
6590 FOR LOOP=1 TO 5
6600 READ ELEMENTS
6610 PRINT
6620 PRINT "ZEICHEN"
6630 PRINT
6640 PRINT
6650 RECTORE 3000
6660 FOR LOOP=1 TO 5
6670 READ ELEMENTS
6680 PRINT
6690 PRINT "ZEICHEN"
6700 PRINT
6710 PRINT
6720 RECTORE 3000
6730 FOR LOOP=1 TO 5
6740 READ ELEMENTS
6750 PRINT
6760 PRINT "ZEICHEN"
6770 PRINT
6780 PRINT
6790 RECTORE 3000
6800 FOR LOOP=1 TO 5
6810 READ ELEMENTS
6820 PRINT
6830 PRINT "ZEICHEN"
6840 PRINT
6850 PRINT
6860 RECTORE 3000
6870 FOR LOOP=1 TO 5
6880 READ ELEMENTS
6890 PRINT
6900 PRINT "ZEICHEN"
6910 PRINT
6920 PRINT
6930 RECTORE 3000
6940 FOR LOOP=1 TO 5
6950 READ ELEMENTS
6960 PRINT
6970 PRINT "ZEICHEN"
6980 PRINT
6990 PRINT
7000 RECTORE 3000
7010 FOR LOOP=1 TO 5
7020 READ ELEMENTS
7030 PRINT
7040 PRINT "ZEICHEN"
7050 PRINT
7060 PRINT
7070 RECTORE 3000
7080 FOR LOOP=1 TO 5
7090 READ ELEMENTS
7100 PRINT
7110 PRINT "ZEICHEN"
7120 PRINT
7130 PRINT
7140 RECTORE 3000
7150 FOR LOOP=1 TO 5
7160 READ ELEMENTS
7170 PRINT
7180 PRINT "ZEICHEN"
7190 PRINT
7200 PRINT
7210 RECTORE 3000
7220 FOR LOOP=1 TO 5
7230 READ ELEMENTS
7240 PRINT
7250 PRINT "ZEICHEN"
7260 PRINT
7270 PRINT
7280 RECTORE 3000
7290 FOR LOOP=1 TO 5
7300 READ ELEMENTS
7310 PRINT
7320 PRINT "ZEICHEN"
7330 PRINT
7340 PRINT
7350 RECTORE 3000
7360 FOR LOOP=1 TO 5
7370 READ ELEMENTS
7380 PRINT
7390 PRINT "ZEICHEN"
7400 PRINT
7410 PRINT
7420 RECTORE 3000
7430 FOR LOOP=1 TO 5
7440 READ ELEMENTS
7450 PRINT
7460 PRINT "ZEICHEN"
7470 PRINT
7480 PRINT
7490 RECTORE 3000
7500 FOR LOOP=1 TO 5
7510 READ ELEMENTS
7520 PRINT
7530 PRINT "ZEICHEN"
7540 PRINT
7550 PRINT
7560 RECTORE 3000
7570 FOR LOOP=1 TO 5
7580 READ ELEMENTS
7590 PRINT
7600 PRINT "ZEICHEN"
7610 PRINT
7620 PRINT
7630 RECTORE 3000
7640 FOR LOOP=1 TO 5
7650 READ ELEMENTS
7660 PRINT
7670 PRINT "ZEICHEN"
7680 PRINT
7690 PRINT
7700 RECTORE 3000
7710 FOR LOOP=1 TO 5
7720 READ ELEMENTS
7730 PRINT
7740 PRINT "ZEICHEN"
7750 PRINT
7760 PRINT
7770 RECTORE 3000
7780 FOR LOOP=1 TO 5
7790 READ ELEMENTS
7800 PRINT
7810 PRINT "ZEICHEN"
7820 PRINT
7830 PRINT
7840 RECTORE 3000
7850 FOR LOOP=1 TO 5
7860 READ ELEMENTS
7870 PRINT
7880 PRINT "ZEICHEN"
7890 PRINT
7900 PRINT
7910 RECTORE 3000
7920 FOR LOOP=1 TO 5
7930 READ ELEMENTS
7940 PRINT
7950 PRINT "ZEICHEN"
7960 PRINT
7970 PRINT
7980 RECTORE 3000
7990 FOR LOOP=1 TO 5
8000 READ ELEMENTS
8010 PRINT
8020 PRINT "ZEICHEN"
8030 PRINT
8040 PRINT
8050 RECTORE 3000
8060 FOR LOOP=1 TO 5
8070 READ ELEMENTS
8080 PRINT
8090 PRINT "ZEICHEN"
8100 PRINT
8110 PRINT
8120 RECTORE 3000
8130 FOR LOOP=1 TO 5
8140 READ ELEMENTS
8150 PRINT
8160 PRINT "ZEICHEN"
8170 PRINT
8180 PRINT
8190 RECTORE 3000
8200 FOR LOOP=1 TO 5
8210 READ ELEMENTS
8220 PRINT
8230 PRINT "ZEICHEN"
8240 PRINT
8250 PRINT
8260 RECTORE 3000
8270 FOR LOOP=1 TO 5
8280 READ ELEMENTS
8290 PRINT
8300 PRINT "ZEICHEN"
8310 PRINT
8320 PRINT
8330 RECTORE 3000
8340 FOR LOOP=1 TO 5
8350 READ ELEMENTS
8360 PRINT
8370 PRINT "ZEICHEN"
8380 PRINT
8390 PRINT
8400 RECTORE 3000
8410 FOR LOOP=1 TO 5
8420 READ ELEMENTS
8430 PRINT
8440 PRINT "ZEICHEN"
8450 PRINT
8460 PRINT
8470 RECTORE 3000
8480 FOR LOOP=1 TO 5
8490 READ ELEMENTS
8500 PRINT
8510 PRINT "ZEICHEN"
8520 PRINT
8530 PRINT
8540 RECTORE 3000
8550 FOR LOOP=1 TO 5
8560 READ ELEMENTS
8570 PRINT
8580 PRINT "ZEICHEN"
8590 PRINT
8600 PRINT
8610 RECTORE 3000
8620 FOR LOOP=1 TO 5
8630 READ ELEMENTS
8640 PRINT
8650 PRINT "ZEICHEN"
8660 PRINT
8670 PRINT
8680 RECTORE 3000
8690 FOR LOOP=1 TO 5
8700 READ ELEMENTS
8710 PRINT
8720 PRINT "ZEICHEN"
8730 PRINT
8740 PRINT
8750 RECTORE 3000
8760 FOR LOOP=1 TO 5
8770 READ ELEMENTS
8780 PRINT
8790 PRINT "ZEICHEN"
8800 PRINT
8810 PRINT
8820 RECTORE 3000
8830 FOR LOOP=1 TO 5
8840 READ ELEMENTS
8850 PRINT
8860 PRINT "ZEICHEN"
8870 PRINT
8880 PRINT
8890 RECTORE 3000
8900 FOR LOOP=1 TO 5
8910 READ ELEMENTS
8920 PRINT
8930 PRINT "ZEICHEN"
8940 PRINT
8950 PRINT
8960 RECTORE 3000
8970 FOR LOOP=1 TO 5
8980 READ ELEMENTS
8990 PRINT
9000 PRINT "ZEICHEN"
9010 PRINT
9020 PRINT
9030 RECTORE 3000
9040 FOR LOOP=1 TO 5
9050 READ ELEMENTS
9060 PRINT
9070 PRINT "ZEICHEN"
9080 PRINT
9090 PRINT
9100 RECTORE 3000
9110 FOR LOOP=1 TO 5
9120 READ ELEMENTS
9130 PRINT
9140 PRINT "ZEICHEN"
9150 PRINT
9160 PRINT
9170 RECTORE 3000
9180 FOR LOOP=1 TO 5
9190 READ ELEMENTS
9200 PRINT
9210 PRINT "ZEICHEN"
9220 PRINT
9230 PRINT
9240 RECTORE 3000
9250 FOR LOOP=1 TO 5
9260 READ ELEMENTS
9270 PRINT
9280 PRINT "ZEICHEN"
9290 PRINT
9300 PRINT
9310 RECTORE 3000
9320 FOR LOOP=1 TO 5
9330 READ ELEMENTS
9340 PRINT
9350 PRINT "ZEICHEN"
9360 PRINT
9370 PRINT
9380 RECTORE 3000
9390 FOR LOOP=1 TO 5
9400 READ ELEMENTS
9410 PRINT
9420 PRINT "ZEICHEN"
9430 PRINT
9440 PRINT
9450 RECTORE 3000
9460 FOR LOOP=1 TO 5
9470 READ ELEMENTS
9480 PRINT
9490 PRINT "ZEICHEN"
9500 PRINT
9510 PRINT
9520 RECTORE 3000
9530 FOR LOOP=1 TO 5
9540 READ ELEMENTS
9550 PRINT
9560 PRINT "ZEICHEN"
9570 PRINT
9580 PRINT
9590 RECTORE 3000
9600 FOR LOOP=1 TO 5
9610 READ ELEMENTS
9620 PRINT
9630 PRINT "ZEICHEN"
9640 PRINT
9650 PRINT
9660 RECTORE 3000
9670 FOR LOOP=1 TO 5
9680 READ ELEMENTS
9690 PRINT
9700 PRINT "ZEICHEN"
9710 PRINT
9720 PRINT
9730 RECTORE 3000
9740 FOR LOOP=1 TO 5
9750 READ ELEMENTS
9760 PRINT
9770 PRINT "ZEICHEN"
9780 PRINT
9790 PRINT
9800 RECTORE 3000
9810 FOR LOOP=1 TO 5
9820 READ ELEMENTS
9830 PRINT
9840 PRINT "ZEICHEN"
9850 PRINT
9860 PRINT
9870 RECTORE 3000
9880 FOR LOOP=1 TO 5
9890 READ ELEMENTS
9900 PRINT
9910 PRINT "ZEICHEN"
9920 PRINT
9930 PRINT
9940 RECTORE 3000
9950 FOR LOOP=1 TO 5
9960 READ ELEMENTS
9970 PRINT
9980 PRINT "ZEICHEN"
9990 PRINT
10000 PRINT

```

Copyright 1980 by the author. All rights reserved.

Programmreservoir

Es gibt mittlerweile sehr viele Computerzeitschriften, die Programme für verschiedene Computer abdrucken. Um nun die Übersicht zu behalten, welches Programm man schon abgetippt hat, ob es lauffähig ist oder nicht, oder welche Programme man noch abtippen will, dazu dient »Programmreservoir«.

```

1 REM*
2 REM*          COPYRIGHT BY:
3 REM*
4 REM*          VOLANT TRACRE
5 REM*          IM HAG 22
6 REM*          0100 SCHWEIZER
7 REM*
PLANE          BESCHREIBEN FÜR VC-20, VC 1015 UND EVTL. SPEICHERBREITE
8 :
9 :
10 REM          MENÜ
11 PRINT"BE - NEUE EINGABE"
12 PRINT"BE - AUSGABE VON ALLEN          GESPEICHERTEN PRO."
13 PRINT"BE - AUSGABE ALLER NOCH          NICHT ABGETIPPTEN          PROGRAMME"
14 PRINT"BE - AUSGABE ALLER NOCH          NICHT RICHTIG          LAUFENDER PROGRAM."
15 PRINT"BE - ENDE"
16 SETDEFOR" "THEM10
17 IF(ARL(0)H(0)AVL(0)H(0)THEM10
18 @AVL(0)
19 @ARL(0) @H(0) @AVL(0) @H(0) @THEM10
20 :
21 REM          MENÜ NR.1 : NEUE EINGABE
22 :
23 PRINT"PROGRAMMIERE" INPUT#
24 PRINT"ABGETIPPT" INPUT#
25 PRINT"ABGETIPPTER ANFANG" INPUT#
26 INPUT"ITC" FOR
27 PRINT"FÜR COMPUTER-TIP" (VC-20/COMPTON-817... ) INPUT#
28 PRINT"NICHT ABGETIPPT          LAUFT NICHT          DEM BETROFF"
29 INPUT#
30 PRINT"ABGABE ALLE ANFANG          NICHT BEWERTEN"
31 OCTO"FG"THEM10
32 FOR" "THEM10
33 FOR" "THEM10
34 OT+0000
35 PRINT"PROT"DATA"001","002","003","004","005","006","007"
36 OT+0
37 PRINT"00 OT"100
38 PRINT"00T00"
39 FORC01..10
40 FORC1100+FORC01+1..10+HEM1
41 FORC100..4+STOP
42 :
43 REM          MENÜ NR.2 : AUSGABE VON ALLEN GESPEICHERTEN PROGRAMMEN"
44 :
45 PRINT"ABGABE ALF DEF          BESCHREIBUNG DER DEN          ANFANG"
46 SETDEFOR" "THEM10
47 FOR" "THEM10
48 FOR" "THEM10          Länge Programmreservoir
49 RESTORE

```



```

940 PRINTCHR$(2)
950 RESTORE
960 GOTO11000
970 READR, DR, CR, PR, FR
980 IFAR="00" THENPRINT"PROGRAMM WURDE NICHT
990 LISTET" : GOTO11000
1000 GOTO11000
1010 GOTO11000
1020 PRINT
1030 REM ***** BELSCHIRMBILDAUSGABE *****
1040 :
1050 PRINT"*****PROGRAMM *****"
1060 PRINT"*****"
1070 PRINT"*****PROGRAMM *****"
1080 PRINT"*****"
1090 PRINT"*****PROGRAMM *****"
1100 PRINT"*****"
1110 PRINT"*****"
1120 PRINT"*****"
1130 PRINT"*****"
1140 PRINT"*****"
1150 IFPR="0" THENPRINT"PROGRAMM WURDE NICHT
1160 IFPR="1" THENPRINT"PROGRAMM WURDE NICHT
1170 IFPR="2" THENPRINT"PROGRAMM IST BEREITS
1180 GOTO111000 : PRINT"
1190 RETURN
1200 :
1210 REM ***** BELSCHIRMBILDAUSGABE *****
1220 :
1230 PRINT"PROGRAMM *****"
1240 :
1250 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1260 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1270 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1280 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1290 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1300 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1310 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1320 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1330 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1340 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1350 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1360 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1370 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1380 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1390 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1400 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1410 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1420 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1430 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1440 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1450 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1460 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1470 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1480 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1490 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1500 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1510 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1520 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1530 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1540 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1550 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1560 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1570 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1580 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1590 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1600 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1610 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1620 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1630 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1640 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1650 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1660 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1670 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1680 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1690 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1700 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1710 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1720 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1730 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1740 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1750 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1760 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1770 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1780 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1790 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1800 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1810 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1820 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1830 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1840 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1850 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1860 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1870 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1880 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1890 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1900 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1910 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1920 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1930 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1940 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1950 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1960 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1970 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1980 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
1990 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)
2000 PRINTCHR$(2) : PRINTCHR$(1)

```

Ausgabe
 „Programmverwaltung“
 (Wahl 1)

Wahl 1
 Hier beginnt die neue Ausgabe. Das System gibt in den Programmteilen die den Befehlen a) bis d) den Hilfeausdruck des Hilfsprogramms (siehe Seite 2) aus. Die Werte a) bis d) sind die Codes für den Dateityp:
 0 = nicht registriert
 1 = nicht existiert
 2 = in Betrieb

Nach der letzten Zeile der Ausgabe wird das Display für den jeweiligen Eingabe bereit.

Wahl 2 bis 4

Die folgenden Ausgaben sind wieder auf dem Bildschirm

NICHT REGISTRIERT
1. PF. DRUCKT NICHT **NICHT NICHT!**
IN BETRIEB

oder auf dem Drucker erscheint

Wahl 5

Programmverwaltung
 Auf dem Bildschirm des Programms

Die Datenveränderungen werden unmittelbar in der Datei 001,1 festgehalten. Die Drücke der Taste "ESC" führen zu den Befehlen "ABBRUCH" und "ABBRUCH" und sind nicht möglich.

(Volker Muehle)

READY.

Mittel des Programms
 Befehl gibt die Ausgabe aus. Menu auf dem Bildschirm ist

- 1 - Neue Ausgabe
- 2 - Ausgabe von nicht gespeicherten Programmen
- 3 - Ausgabe aller nach dem Abgleich Programm
- 4 - Ausgabe aller nach nicht nachgeladenen Programmen
- 5 - Ende

PROGRAMMVERWALTUNG

000000
 1 - 20.000.000.000.000.000.000
 2 - 20.000.000.000.000.000.000
 3 - 20.000.000.000.000.000.000

PROGRAMM	DATEI	STATUS	WENN	SEITE	DRUCK	LOG
100.000.000.000.000.000	01	0000	0000	0000	0000	0000
101.000.000.000.000.000	01	0000	0000	0000	0000	0000
102.000.000.000.000.000	01	0000	0000	0000	0000	0000
103.000.000.000.000.000	01	0000	0000	0000	0000	0000
104.000.000.000.000.000	01	0000	0000	0000	0000	0000
105.000.000.000.000.000	01	0000	0000	0000	0000	0000

NICHT REGISTRIERTE PROGRAMME

PROGRAMM	DATEI	STATUS	WENN	SEITE	DRUCK	LOG
100.000.000.000.000.000	01	0000	0000	0000	0000	0000
101.000.000.000.000.000	01	0000	0000	0000	0000	0000

NICHT LAUFENDE PROGRAMME

PROGRAMM	DATEI	STATUS	WENN	SEITE	DRUCK	LOG
100.000.000.000.000.000	01	0000	0000	0000	0000	0000
101.000.000.000.000.000	01	0000	0000	0000	0000	0000

Die verschiedenen Ausgabeoptionen sind im Programmverzeichnis

MCPS

Computer services for small businesses

Accounting - Accounts receivable, accounts payable, payroll, inventory, and other financial reports. **Word Processing** - Letters, memos, reports, and other documents. **Database Management** - Customer lists, product inventories, and other data. **System Integration** - Connecting different software packages and hardware components.

Computer Training - Courses for employees on software and hardware. **Hardware Maintenance** - Troubleshooting and repair of computers and peripherals.

Network Solutions - Designing and implementing local area networks. **Security Services** - Data backup, virus protection, and firewalls. **Consulting** - Assessing business needs and recommending IT solutions.

Software Development - Custom software for business processes. **IT Support** - On-site and remote technical assistance. **Project Management** - Planning and executing IT projects.

Hardware Sales - Computers, monitors, printers, and other peripherals. **Software Licenses** - Purchasing and installing software.

System Upgrades - Migrating to newer operating systems and hardware. **Disaster Recovery** - Planning for data loss and system downtime.

IT Security - Protecting sensitive data from unauthorized access. **Cloud Solutions** - Moving data and applications to the cloud.

IT Consulting - Providing expert advice on IT strategy and implementation. **IT Support** - Ongoing assistance for IT issues.

IT Training - Educating staff on IT best practices. **IT Audits** - Reviewing IT systems for compliance and efficiency.

IT Infrastructure - Designing and maintaining the underlying IT environment. **IT Helpdesk** - Managing user requests and incidents.

IT Compliance - Ensuring IT systems meet regulatory requirements. **IT Risk Management** - Identifying and mitigating IT-related risks.

IT Innovation - Exploring new technologies and their business applications. **IT Governance** - Establishing policies and procedures for IT use.

IT Outsourcing - Contracting IT services to external providers. **IT Vendor Management** - Managing relationships with IT suppliers.

IT Project Management - Overseeing the successful completion of IT projects. **IT Change Management** - Managing the impact of IT changes on the organization.

IT Service Management - Delivering IT services to meet business needs. **IT Incident Response** - Handling IT security incidents.

IT Business Case - Justifying IT investments to management. **IT Performance Metrics** - Measuring the effectiveness of IT services.

IT Strategic Planning - Aligning IT with the organization's long-term goals. **IT Innovation Hub** - Encouraging creative ideas for IT use.



★ FUNDRUBE ★ FUNDRUBE ★

••••• **Cambridge 60 30 30** •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••

• 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••
 • 16mm stereo LaserDisc •••••



FUNDGRUBE

Stellenangebote über Software-Programme für den Heim-Rechnerbereich — meist gebunden an Rechner-geräte, gelegentlich aber auch — wie bei Apple — freiliegend für 25 Euro statt

Stellenangebote für Commodore 64
 • 1000er-Rechner...
 • 2000er-Rechner...
 • 3000er-Rechner...
 • 4000er-Rechner...

Vertrieb über...
 • 1000er-Rechner...
 • 2000er-Rechner...
 • 3000er-Rechner...
 • 4000er-Rechner...

Apple II...
 • 1000er-Rechner...
 • 2000er-Rechner...
 • 3000er-Rechner...
 • 4000er-Rechner...

• 1000er-Rechner...
 • 2000er-Rechner...
 • 3000er-Rechner...
 • 4000er-Rechner...

• 1000er-Rechner...
 • 2000er-Rechner...
 • 3000er-Rechner...
 • 4000er-Rechner...

• 1000er-Rechner...
 • 2000er-Rechner...
 • 3000er-Rechner...
 • 4000er-Rechner...

• 1000er-Rechner...
 • 2000er-Rechner...
 • 3000er-Rechner...
 • 4000er-Rechner...

• 1000er-Rechner...
 • 2000er-Rechner...
 • 3000er-Rechner...
 • 4000er-Rechner...

• 1000er-Rechner...
 • 2000er-Rechner...
 • 3000er-Rechner...
 • 4000er-Rechner...

• 1000er-Rechner...
 • 2000er-Rechner...
 • 3000er-Rechner...
 • 4000er-Rechner...

• 1000er-Rechner...
 • 2000er-Rechner...
 • 3000er-Rechner...
 • 4000er-Rechner...

Commodore 64

- **FAST COPY**
Kopieren von Disketten in nur 4 Minuten inkl. Schnell-Diskettenwechsel **79,— DM**
- Für 2 Laufwerke **auf Anfrage**
- **Spieleprogramme ab 29,— DM**
- **SOAT 640**
Das universelle Dateiprogramm auf Diskette **115,— DM**
- **Vielen Anwendungsprogrammen auf Anfrage.**
- **Wir führen außerdem Programme für Atari, DRAGON, Sinclair Z801 + ZX Spectrum sowie Commodore 40/32**
- **Kassettfernseherinterface für Commodore ohne Motorsteuerung 39,— DM mit Motorsteuerung 49,— DM**

Lesen gegen 3,— DM in Disketten

Hilfsanfragen erwünscht

Fröle Elektronik

Gaststr. 10 • 2900 Oldenburg Tel. (0471) 15003



Proflex ist für Textvermittlung und
 gedruckt. Ascii-Daten in verschiedenen
 spezialisierten Software
 Code in 63 verschiedenen
 Betriebsart 100 mit Komplexion
 (externer Speicher mit 200)
 Konstanten
 Speicher PRO 64 Speicher
 Anschlag bei Mitgliedern für
 Spectrum von 2001

**Frei programmierbarer
 800- und 1600er-Rechner**
 zur Messung beliebiger physikalischer
 Größen per Software bei re-
 heibig jedem Anwendungsfall pro-
 grammierbar für fast alle Hardwa-
 re. Komplexion mit Dis-
 kette m. Preis auf Anfrage

Ihr Heim-Computer-Shop | 8. Bieder MC Rechnerladen, Gaußstr. 71 • 3021 Peabling Tel. nr. 7 Uhr 069/55555

Microsoft MULTIPLAN: Jetzt auch auf Commodore 64.

Mit MULTIPLAN haben Sie
 Ihre Planung jetzt auch auf
 dem Commodore 64. Multiplan
 und seine im Golf MULTIPLAN
 auch in 63 Sprachen. Vom
 Display Handbuch bis zu den
 Betrieben ist alles für Sie
 deutsch. Display und Ausgabe
 Dialog

Auch moderne Funktionen
 bewahrt MULTIPLAN seinen
 Arbeitsumfang. Sie können 30
 Befehle definieren und andere

verfahren, die gegenseitig
 korrespondieren. Sie können
 jedoch Daten löschen und
 suchen oder umstellen. Sie
 können Bandbreiten mit
 Speicherbandbreite ver-
 ändern. Um selbstverständlich
 mehr noch MULTIPLAN auch
 zusammenhängen. Auch ist
 ein-Bildschirm dann wird
 die ganze PLAN automatisch
 Sie durchgeschaltet
 in Fachdrucker sehr finan-
 ziert!

**Ihre professionelle
 Planungshilfe.
 Vielseitig und
 anwenderfreundlich.
 Deutsch von A bis Z.**

MICROSOFT

Microsoft
 1000
 1000
 1000



FUNDGRUBE * FUNDGRUBE * FUNDGRUBE * FUNDGRUBE

Orbis 1000... 1000... 1000...

- 1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

- 1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

- 1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

- 1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

ORIC

Oric 1000... 1000... 1000...

Oric 1000... 1000... 1000...

KÄTUNG

Kätung... 1000... 1000...

Kätung... 1000... 1000...

- 1000... 1000... 1000...

Kätung... 1000... 1000...

- 1000... 1000... 1000...

Kätung... 1000... 1000...

PHILIPS

Philips... 1000... 1000...

Philips... 1000... 1000...

SHARP

- 1000... 1000... 1000...

- 1000... 1000... 1000...

Sharp... 1000... 1000...

- 1000... 1000... 1000...

Sharp... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

1000... 1000... 1000...

Advertisement for Commodore VC-20/64 featuring various accessories like Specialsoftware, Speicher-Module, and Spezialtastaturen.



FUNDGRUBE

FUNDGRUBE

FUNDGRUBE

FUNDGRUBE

■ Verkauf 100000 € ...

Suche für TI 486 ...

TI 486 ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

Suche ...

VERSCHIEDENES

VERSCHIEDENES

VERSCHIEDENES

VERSCHIEDENES

VERSCHIEDENES

VERSCHIEDENES

VERSCHIEDENES

VERSCHIEDENES

VERSCHIEDENES

TR-80

TR-80

HAPPY COMPUTER

FUNDGRUBE

10.000,-
 2000,-
 1000,-
 500,-
 250,-
 125,-
 62,-50

249-Geschäftsmensch
 199,-
 149,-
 99,-
 49,-
 24,-90

GEWERBLICHE KLEINANZEIGEN

System-Software
 100,-
 50,-
 25,-
 12,-50

249-Geschäftsmensch
 199,-
 149,-
 99,-
 49,-
 24,-90

249-Geschäftsmensch
 199,-
 149,-
 99,-
 49,-
 24,-90

249-Geschäftsmensch
 199,-
 149,-
 99,-
 49,-
 24,-90

249-Geschäftsmensch
 199,-
 149,-
 99,-
 49,-
 24,-90

249-Geschäftsmensch
 199,-
 149,-
 99,-
 49,-
 24,-90

249-Geschäftsmensch
 199,-
 149,-
 99,-
 49,-
 24,-90

249-Geschäftsmensch
 199,-
 149,-
 99,-
 49,-
 24,-90

249-Geschäftsmensch
 199,-
 149,-
 99,-
 49,-
 24,-90

249-Geschäftsmensch
 199,-
 149,-
 99,-
 49,-
 24,-90

249-Geschäftsmensch
 199,-
 149,-
 99,-
 49,-
 24,-90

Computer-/Software-Literatur



W.D. Luffer-Verlag

W.D. Luffer-Verlag
 1000 München 90

Titel	Preis
1. Buch	199,-
2. Buch	149,-
3. Buch	99,-
4. Buch	49,-
5. Buch	24,-90
6. Buch	199,-
7. Buch	149,-
8. Buch	99,-
9. Buch	49,-
10. Buch	24,-90
11. Buch	199,-
12. Buch	149,-
13. Buch	99,-
14. Buch	49,-
15. Buch	24,-90
16. Buch	199,-
17. Buch	149,-
18. Buch	99,-
19. Buch	49,-
20. Buch	24,-90
21. Buch	199,-
22. Buch	149,-
23. Buch	99,-
24. Buch	49,-
25. Buch	24,-90

HALBATION DES SPIELERS - ZX SPECTRUM

Titel	Preis
1. Buch	199,-
2. Buch	149,-
3. Buch	99,-
4. Buch	49,-
5. Buch	24,-90
6. Buch	199,-
7. Buch	149,-
8. Buch	99,-
9. Buch	49,-
10. Buch	24,-90
11. Buch	199,-
12. Buch	149,-
13. Buch	99,-
14. Buch	49,-
15. Buch	24,-90
16. Buch	199,-
17. Buch	149,-
18. Buch	99,-
19. Buch	49,-
20. Buch	24,-90

EMM SOFTWARE

NEWMAN liefert alles für Commodore sofort.

Neu! Jetzt kann der neue Commodore 128...
 Commodore 128...
 Commodore 128...



Commodore 128...
 Commodore 128...
 Commodore 128...



Commodore 128...
 Commodore 128...
 Commodore 128...

Commodore 128...
 Commodore 128...
 Commodore 128...

Bestell-Coupon

Name: _____
 Straße: _____
 PLZ: _____
 Ort: _____
 Telefon: _____
 Fax: _____
 E-Mail: _____
 Datum: _____

NEWMAN BERATUNGS-KATALOG

BÜCHER

Programme für Sinclair-Computer

Zu den aus dem Englischen übersetzten Büchern für den Spectrum zählt auch die »ZX Spielkiste«

Das Book »ZX Spielkiste« enthält 25 Spiele (mit Plot) und dazu 200 »Zusatzprogramme«, wobei allerdings nur zwei Programme für den Spectrum laufen. Das dritte 10 Spiele sind zu 100 in der Form des 200 »Zusatzprogramme« (KByte) Disketten, wobei es auch in den ZX Spectrum vollständig aufgeladene Kopien enthält. In der ersten, steht es das zweite, dritte, 100 in der Form des 200 »Zusatzprogramme« (KByte) Disketten, wobei es auch in den ZX Spectrum vollständig aufgeladene Kopien enthält. In der ersten, steht es das zweite, dritte, 100 in der Form des 200 »Zusatzprogramme« (KByte) Disketten, wobei es auch in den ZX Spectrum vollständig aufgeladene Kopien enthält.

Die Programme selbst sind aber fast alle einfache Action-Spiele, an andere die wohl eher als Denkspiele oder Rätsel bezeichnet werden können sind ebenfalls vorhanden. Es sind zum Beispiel:

Ein noch einfacher, kann jedoch nicht als Rätsel mit Lösung angesehen werden. Die Spielregeln sind: Ein Spieler hat eine Kugel, die er in ein Loch stecken muss. Das Loch ist aber durch ein Hindernis geschützt. Der Spieler muss die Kugel so steuern, dass sie das Hindernis überwindet. Das ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Als das Spiel über die

Welt der Kugel, die in ein Loch stecken muss. Das ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Die zweite Spielkiste ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Die »ZX Spielkiste« ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Sprach-Schatz für den T199/4A

Einführung und Anleitung für Anfänger ist das Buch »89 Spezial für mit Programmen in Basic, Assembler und UCSD-Pascal.

Das Buch »89 Spezial für mit Programmen in Basic, Assembler und UCSD-Pascal« ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Das Buch »89 Spezial für mit Programmen in Basic, Assembler und UCSD-Pascal« ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Das Buch »89 Spezial für mit Programmen in Basic, Assembler und UCSD-Pascal« ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Das Buch »89 Spezial für mit Programmen in Basic, Assembler und UCSD-Pascal« ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Das Buch »89 Spezial für mit Programmen in Basic, Assembler und UCSD-Pascal« ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Das Buch »89 Spezial für mit Programmen in Basic, Assembler und UCSD-Pascal« ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Das Buch »89 Spezial für mit Programmen in Basic, Assembler und UCSD-Pascal« ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Das Buch »89 Spezial für mit Programmen in Basic, Assembler und UCSD-Pascal« ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

Das Buch »89 Spezial für mit Programmen in Basic, Assembler und UCSD-Pascal« ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat. Es ist ein einfaches Action-Spiel, das jedoch eine gewisse Schwierigkeit hat.

So liest man VC-20-Programme

In VC 20 an English Pages (E) hat auch ein Mitglied: das Forum ist nicht die Leserschaft des Specials, die VC 20 in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden.

PROGRAMM-PROGRAMME
 Was ist das? Das ist ein Programm, das in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden ist. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden.

Das ist die Leserschaft des Specials, die VC 20 in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden ist. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden.

Das ist die Leserschaft des Specials, die VC 20 in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden ist. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden.

1526 doch großartig

Das ist die Leserschaft des Specials, die VC 20 in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden ist. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden.

Das ist die Leserschaft des Specials, die VC 20 in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden ist. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden.

Das ist die Leserschaft des Specials, die VC 20 in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden ist. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden.

Programmierung für Anfänger von VC 20 oder MS-DOS V 2.0 in Fortran auf dem Computer

Das ist die Leserschaft des Specials, die VC 20 in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden ist. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden.

Wollen Sie antworten?

Das ist die Leserschaft des Specials, die VC 20 in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden ist. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden.

Das ist die Leserschaft des Specials, die VC 20 in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden ist. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden.

Keine Chance bei 1547

Das ist die Leserschaft des Specials, die VC 20 in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden ist. Das ist einfach erklärt: nur die VC-Programme sind verfügbar, die bei den Lesern und die VC-Programme sind die, die nicht nach dem Programm-Code sind und sind nicht in der 20. (wie auch in V1) nicht als User-Programme zu finden.

Fischers Fritz ...

**Ganz ohne Saegang —
nämlich am
Fernsehgerät —
können Sie**

**dem harten Geschäft eines Hoch-
seefischers nachgehen. Sie
brauchen dazu ein Spectrum
mit 48 KByte RAM.**

Spectrum

Das Programm *Fischers Fritz* bietet viel mehr als nur den Reiz der Jagd nach dem Fische. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Bei *Saegang* kommt ein Antarktisforschungsschiff. Auf dem Fische und dem Saegang gibt es eine Menge an Informationen. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Typ des Fische, was die Fische essen und wie man sie fängt. Ein Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Fisch. Im Jahr 7 wird er auf Fische geschickt. Die Zahlen 4 bis 13 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden.

Die Zahlen 14 bis 17 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden. Die Zahlen 18 bis 20 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden. Die Zahlen 21 bis 23 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden. Die Zahlen 24 bis 26 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden. Die Zahlen 27 bis 29 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden. Die Zahlen 30 bis 32 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden. Die Zahlen 33 bis 35 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden. Die Zahlen 36 bis 38 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden. Die Zahlen 39 bis 41 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden. Die Zahlen 42 bis 44 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden. Die Zahlen 45 bis 47 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden. Die Zahlen 48 bis 50 zeigen die Art der Fische, die erbeutet werden.



Das Zeichensystem erklärt die Programmierung der Fische.



Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Das Fische sind sehr schön gezeichnet.



Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

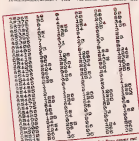
Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.

Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.



Das Spiel *Fischers Fritz* ist ein sehr interessantes Programm. Es bietet eine Menge an Informationen über die Fische und die Jagd. Die Fische sind sehr schön gezeichnet und haben eine tolle Mimik. Die Art der Fische, die erbeutet werden, hängt von dem Programm ab. Auf einem Panel kann man die verschiedenen Fische auswählen und von ihnen erfahren, was sie essen und wie man sie fängt.


```

1000 PRINT
1010 LET A=0.002
1020 PRINT "Das Ergebnis ist: ", A
1030 GOTO 1000
1040 GOTO 1000
1050 GOTO 1000
1060 GOTO 1000
1070 GOTO 1000
1080 GOTO 1000
1090 GOTO 1000
1100 GOTO 1000
1110 GOTO 1000
1120 GOTO 1000
1130 GOTO 1000
1140 GOTO 1000
1150 GOTO 1000
1160 GOTO 1000
1170 GOTO 1000
1180 GOTO 1000
1190 GOTO 1000
1200 GOTO 1000
1210 GOTO 1000
1220 GOTO 1000
1230 GOTO 1000
1240 GOTO 1000
1250 GOTO 1000
1260 GOTO 1000
1270 GOTO 1000
1280 GOTO 1000
1290 GOTO 1000
1300 GOTO 1000
1310 GOTO 1000
1320 GOTO 1000
1330 GOTO 1000
1340 GOTO 1000
1350 GOTO 1000
1360 GOTO 1000
1370 GOTO 1000
1380 GOTO 1000
1390 GOTO 1000
1400 GOTO 1000
1410 GOTO 1000
1420 GOTO 1000
1430 GOTO 1000
1440 GOTO 1000
1450 GOTO 1000
1460 GOTO 1000
1470 GOTO 1000
1480 GOTO 1000
1490 GOTO 1000
1500 GOTO 1000
1510 GOTO 1000
1520 GOTO 1000
1530 GOTO 1000
1540 GOTO 1000
1550 GOTO 1000
1560 GOTO 1000
1570 GOTO 1000
1580 GOTO 1000
1590 GOTO 1000
1600 GOTO 1000
1610 GOTO 1000
1620 GOTO 1000
1630 GOTO 1000
1640 GOTO 1000
1650 GOTO 1000
1660 GOTO 1000
1670 GOTO 1000
1680 GOTO 1000
1690 GOTO 1000
1700 GOTO 1000
1710 GOTO 1000
1720 GOTO 1000
1730 GOTO 1000
1740 GOTO 1000
1750 GOTO 1000
1760 GOTO 1000
1770 GOTO 1000
1780 GOTO 1000
1790 GOTO 1000
1800 GOTO 1000
1810 GOTO 1000
1820 GOTO 1000
1830 GOTO 1000
1840 GOTO 1000
1850 GOTO 1000
1860 GOTO 1000
1870 GOTO 1000
1880 GOTO 1000
1890 GOTO 1000
1900 GOTO 1000
1910 GOTO 1000
1920 GOTO 1000
1930 GOTO 1000
1940 GOTO 1000
1950 GOTO 1000
1960 GOTO 1000
1970 GOTO 1000
1980 GOTO 1000
1990 GOTO 1000
2000 GOTO 1000

```

```

1000 LET A=0.002 PRINT AT 0,0,0
1010 GOTO 1000
1020 GOTO 1000
1030 GOTO 1000
1040 GOTO 1000
1050 GOTO 1000
1060 GOTO 1000
1070 GOTO 1000
1080 GOTO 1000
1090 GOTO 1000
1100 GOTO 1000
1110 GOTO 1000
1120 GOTO 1000
1130 GOTO 1000
1140 GOTO 1000
1150 GOTO 1000
1160 GOTO 1000
1170 GOTO 1000
1180 GOTO 1000
1190 GOTO 1000
1200 GOTO 1000
1210 GOTO 1000
1220 GOTO 1000
1230 GOTO 1000
1240 GOTO 1000
1250 GOTO 1000
1260 GOTO 1000
1270 GOTO 1000
1280 GOTO 1000
1290 GOTO 1000
1300 GOTO 1000
1310 GOTO 1000
1320 GOTO 1000
1330 GOTO 1000
1340 GOTO 1000
1350 GOTO 1000
1360 GOTO 1000
1370 GOTO 1000
1380 GOTO 1000
1390 GOTO 1000
1400 GOTO 1000
1410 GOTO 1000
1420 GOTO 1000
1430 GOTO 1000
1440 GOTO 1000
1450 GOTO 1000
1460 GOTO 1000
1470 GOTO 1000
1480 GOTO 1000
1490 GOTO 1000
1500 GOTO 1000
1510 GOTO 1000
1520 GOTO 1000
1530 GOTO 1000
1540 GOTO 1000
1550 GOTO 1000
1560 GOTO 1000
1570 GOTO 1000
1580 GOTO 1000
1590 GOTO 1000
1600 GOTO 1000
1610 GOTO 1000
1620 GOTO 1000
1630 GOTO 1000
1640 GOTO 1000
1650 GOTO 1000
1660 GOTO 1000
1670 GOTO 1000
1680 GOTO 1000
1690 GOTO 1000
1700 GOTO 1000
1710 GOTO 1000
1720 GOTO 1000
1730 GOTO 1000
1740 GOTO 1000
1750 GOTO 1000
1760 GOTO 1000
1770 GOTO 1000
1780 GOTO 1000
1790 GOTO 1000
1800 GOTO 1000
1810 GOTO 1000
1820 GOTO 1000
1830 GOTO 1000
1840 GOTO 1000
1850 GOTO 1000
1860 GOTO 1000
1870 GOTO 1000
1880 GOTO 1000
1890 GOTO 1000
1900 GOTO 1000
1910 GOTO 1000
1920 GOTO 1000
1930 GOTO 1000
1940 GOTO 1000
1950 GOTO 1000
1960 GOTO 1000
1970 GOTO 1000
1980 GOTO 1000
1990 GOTO 1000
2000 GOTO 1000

```


12	non
13	non
14	non
15	non
16	non
17	non
18	non
19	non
20	non
21	non
22	non
23	non
24	non
25	non
26	non
27	non
28	non
29	non
30	non
31	non
32	non
33	non
34	non
35	non
36	non
37	non
38	non
39	non
40	non
41	non
42	non
43	non
44	non
45	non
46	non
47	non
48	non
49	non
50	non
51	non
52	non
53	non
54	non
55	non
56	non
57	non
58	non
59	non
60	non
61	non
62	non
63	non
64	non
65	non
66	non
67	non
68	non
69	non
70	non
71	non
72	non
73	non
74	non
75	non
76	non
77	non
78	non
79	non
80	non
81	non
82	non
83	non
84	non
85	non
86	non
87	non
88	non
89	non
90	non
91	non
92	non
93	non
94	non
95	non
96	non
97	non
98	non
99	non
100	non
101	non
102	non
103	non
104	non
105	non
106	non
107	non
108	non
109	non
110	non
111	non
112	non
113	non
114	non
115	non
116	non
117	non
118	non
119	non
120	non
121	non
122	non
123	non
124	non
125	non
126	non
127	non
128	non
129	non
130	non
131	non
132	non
133	non
134	non
135	non
136	non
137	non
138	non
139	non
140	non
141	non
142	non
143	non
144	non
145	non
146	non
147	non
148	non
149	non
150	non
151	non
152	non
153	non
154	non
155	non
156	non
157	non
158	non
159	non
160	non
161	non
162	non
163	non
164	non
165	non
166	non
167	non
168	non
169	non
170	non
171	non
172	non
173	non
174	non
175	non
176	non
177	non
178	non
179	non
180	non
181	non
182	non
183	non
184	non
185	non
186	non
187	non
188	non
189	non
190	non
191	non
192	non
193	non
194	non
195	non
196	non
197	non
198	non
199	non
200	non

Always refer to the Program manual Earthworms 4.0 for the list of approved field-colleagues and guidelines for data collection programs.

Tennis spielen am Bildschirm

Den Fitneßeffect eines echten Spiels kann es natürlich nicht vermitteln, aber Spaß macht es trotzdem — Tennis mit dem kleinen ZX81.

Wir zeigen Ihnen zwei Versionen des für den Computer mit 16 KByte Speicher und ohne für das I-

nterface benötigten 128-Byte-Versionen speziell für den ZX81 geschrieben. Große Anpassungen an die Größe sind in einem ersten Stadium bei einem 16-Byteprogramm nicht möglich. Doch mit einigen kleiner Änderungen selbst kein Parameter-Interface mehr nötig.

(Hilmar Wollweber)

```

1 LET J=0:GOTO 10
2 LET D=0:GOTO 10
3 LET J=0
4 LET J=0
5 LET J=0
10 LET P=0:IN
20 LET J=0:GOTO 10
30 LET J=0:GOTO 10
40 LET J=0:GOTO 10
50 LET J=0:GOTO 10
60 LET J=0:GOTO 10
70 LET J=0:GOTO 10
80 LET J=0:GOTO 10
90 LET J=0:GOTO 10
100 LET J=0:GOTO 10
110 PRINT AT P,0
120 GOTO 10
130 PRINT AT P,0
140 GOTO 10
150 PRINT AT P,0
160 GOTO 10
170 PRINT AT P,0
180 GOTO 10
190 PRINT AT P,0
200 GOTO 10
210 PRINT AT P,0
220 GOTO 10
230 PRINT AT P,0
240 GOTO 10
250 PRINT AT P,0
260 GOTO 10
270 PRINT AT P,0
280 GOTO 10
290 PRINT AT P,0
300 GOTO 10
310 PRINT AT P,0
320 GOTO 10
330 PRINT AT P,0
340 GOTO 10
350 PRINT AT P,0
360 GOTO 10
370 PRINT AT P,0
380 GOTO 10
390 PRINT AT P,0
400 GOTO 10
410 PRINT AT P,0
420 GOTO 10
430 PRINT AT P,0
440 GOTO 10
450 PRINT AT P,0
460 GOTO 10
470 PRINT AT P,0
480 GOTO 10
490 PRINT AT P,0
500 GOTO 10
510 PRINT AT P,0
520 GOTO 10
530 PRINT AT P,0
540 GOTO 10
550 PRINT AT P,0
560 GOTO 10
570 PRINT AT P,0
580 GOTO 10
590 PRINT AT P,0
600 GOTO 10
610 PRINT AT P,0
620 GOTO 10
630 PRINT AT P,0
640 GOTO 10
650 PRINT AT P,0
660 GOTO 10
670 PRINT AT P,0
680 GOTO 10
690 PRINT AT P,0
700 GOTO 10
710 PRINT AT P,0
720 GOTO 10
730 PRINT AT P,0
740 GOTO 10
750 PRINT AT P,0
760 GOTO 10
770 PRINT AT P,0
780 GOTO 10
790 PRINT AT P,0
800 GOTO 10
810 PRINT AT P,0
820 GOTO 10
830 PRINT AT P,0
840 GOTO 10
850 PRINT AT P,0
860 GOTO 10
870 PRINT AT P,0
880 GOTO 10
890 PRINT AT P,0
900 GOTO 10
910 PRINT AT P,0
920 GOTO 10
930 PRINT AT P,0
940 GOTO 10
950 PRINT AT P,0
960 GOTO 10
970 PRINT AT P,0
980 GOTO 10
990 PRINT AT P,0
1000 GOTO 10

```

Lösung zu Version für die
128-Byte-Version des ZX81

```

1  kugle: Ball und Pucke in einem Feld
0  kugel: die Spielkarte
-1  50
2  50
3  50
70  kugel: die Position des Balls nach 100
100-105 kugel: von Spieler 1
106-111 kugel: von Spieler 2
112-117 kugel: von Ball
120-125 kugel: von Ball
140-145 kugel: von Ball
146-149 kugel: von Ball
150-151 kugel: von Ball
152-154 kugel: von Ball
155-156 kugel: von Ball

```

Position der
einzelnen Kugel

```

1  REM 10 TENNIS 10
2  REM 10: BY
3  REM 10: 10: 10
4  LET J=0
5  LET J=0
6  LET J=0
7  LET J=0
8  LET J=0
9  LET J=0
10 LET J=0
11 LET J=0
12 LET J=0
13 LET J=0
14 LET J=0
15 LET J=0
16 LET J=0
17 LET J=0
18 LET J=0
19 LET J=0
20 LET J=0
21 LET J=0
22 LET J=0
23 LET J=0
24 LET J=0
25 LET J=0
26 LET J=0
27 LET J=0
28 LET J=0
29 LET J=0
30 LET J=0
31 LET J=0
32 LET J=0
33 LET J=0
34 LET J=0
35 LET J=0
36 LET J=0
37 LET J=0
38 LET J=0
39 LET J=0
40 LET J=0
41 LET J=0
42 LET J=0
43 LET J=0
44 LET J=0
45 LET J=0
46 LET J=0
47 LET J=0
48 LET J=0
49 LET J=0
50 LET J=0
51 LET J=0
52 LET J=0
53 LET J=0
54 LET J=0
55 LET J=0
56 LET J=0
57 LET J=0
58 LET J=0
59 LET J=0
60 LET J=0
61 LET J=0
62 LET J=0
63 LET J=0
64 LET J=0
65 LET J=0
66 LET J=0
67 LET J=0
68 LET J=0
69 LET J=0
70 LET J=0
71 LET J=0
72 LET J=0
73 LET J=0
74 LET J=0
75 LET J=0
76 LET J=0
77 LET J=0
78 LET J=0
79 LET J=0
80 LET J=0
81 LET J=0
82 LET J=0
83 LET J=0
84 LET J=0
85 LET J=0
86 LET J=0
87 LET J=0
88 LET J=0
89 LET J=0
90 LET J=0
91 LET J=0
92 LET J=0
93 LET J=0
94 LET J=0
95 LET J=0
96 LET J=0
97 LET J=0
98 LET J=0
99 LET J=0
1000 LET J=0

```

ZX81

Definition der Variablen

- 1 kugel: die Position des Balls nach 100
- 0 kugel: die Spielkarte
- 1 50
- 2 50
- 3 50
- 70 kugel: die Position des Balls nach 100
- 100-105 kugel: von Spieler 1
- 106-111 kugel: von Spieler 2
- 112-117 kugel: von Ball
- 120-125 kugel: von Ball
- 140-145 kugel: von Ball
- 146-149 kugel: von Ball
- 150-151 kugel: von Ball
- 152-154 kugel: von Ball
- 155-156 kugel: von Ball

Definition der
Variablen

Aben- teuer vor Mada- gaskar

Neben der Ba-
dewanne kann
Ihnen mit dem
hier vorgestell-
ten Programm
in Zukunft auch

Ihr Fernseh-
gerät als

„Übungsge-
wässer“ die-
nen. »Vor Ma-
dagaskar« ist

für die T199/4A-
Konsole und
Extended-Basic
geschrieben. Es
steht eine mo-
derne Version
des Spiels
»Schiffchen
versenken«
dar.

Der Spieldandee findet in einem abgestuften Menü statt, welches in zwei quantitative Stufen unterteilt ist. In beiden davon bedient sich bewährte Konsole- und Computer-ASICs. Die Spieler werden so in das Geschehen hineingezogen, daß sie sich nicht nur für die U-Boote interessieren.

In Bezug auf die Spiele ist das U-Boot-Jagd-Programm (U-Boot-Jagd) ein sehr interessantes Spiel, das auf dem Gebiet der U-Boot-Jagd entwickelt ist und für Computer-ASICs geschrieben ist. Die Spieler werden so in das Geschehen hineingezogen, daß sie sich nicht nur für die U-Boote interessieren.

25 FOR V=1 TO 10:Y1(0)=0:GOTO 15

35 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
10:Y1(0)=1:Y1(1)=RANDOM(1)

REM:PRINT:PRINT

27 FOR L=1 TO 17:Y2(0)=0:Y2(1)=0:Y2(2)=0:Y2(3)=0

30 DATA 34,2000:25,12:35,20:20,20:20,20:20,20:20,20:20,20
31 DATA 20,20:20,20:20,20:20,20:20,20:20,20:20,20:20,20
32 DATA 20,20:20,20:20,20:20,20:20,20:20,20:20,20:20,20

4:DATA 40,2000:30,20:30,20:30,20:30,20:30,20:30,20:30,20
37,2000:30,20:30,20:30,20:30,20:30,20:30,20:30,20
38,2000:30,20:30,20:30,20:30,20:30:30,20

43 DATA 45,12:10:10:10:10:10:10:10:10:10:10:10:10:10:10
31,2000:20,20:20,20:20,20:20,20:20,20:20,20:20,20
145,2000:14,10:14,10:14,10:14,10:14,10:14,10:14,10,14

45 DATA 100,2000:27,20:27,20:27,20:27,20:27,20:27,20
27,2000:27,20:27,20:27,20:27:27,20
170,2000:27,20:27,20:27,20:27:27,20
170,2000:27,20:27,20:27,20:27:27,20

47 DATA 140,2000:30,20:30,20:30,20:30:30,20
140,2000:30,20:30,20:30:30,20:30,20

49 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

50 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

51 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

REM:PRINT:PRINT

20 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

100 FOR L=1 TO 17:Y2(0)=0:Y2(1)=0:Y2(2)=0:Y2(3)=0

105 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

109 FOR L=1 TO 17:Y2(0)=0:Y2(1)=0:Y2(2)=0:Y2(3)=0

120 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

REM:PRINT:PRINT

130 FOR L=1 TO 17

135 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

140 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

145 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

150 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

155 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

160 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

165 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

170 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

175 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

180 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

185 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

190 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

195 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

200 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

205 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

210 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)

215 GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)
GOTO 20 AND 1 - RANDOM(1)


```

5045 FOR I=1 TO 5 : CALL RANDOM(1,4,4,20): NEXT I
CALL RANDOM(5,2,2,40) : RANDOM 4000
CALL RAND : GOTO 5100

5050 END INPUT

5060 RANDOM 20 : CALL RAND : I
FOR I=1 TO 5 : CALL RANDOM(4,100*(Tan-Cot(x)) : NEXT I
: CALL RANDOM(20,10,2,20,5,20,5) : GOTO 5100

5100 FOR RANDOM(20,20,20,20,20,20,20)
5110 IF A=0 : GOTO 5150
5120 IF A=1 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5130 IF A=2 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5140 IF A=3 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5150 IF A=4 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5160 IF A=5 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5170 IF A=6 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5180 IF A=7 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5190 IF A=8 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5200 IF A=9 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5210 IF A=10 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5220 IF A=11 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5230 IF A=12 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5240 IF A=13 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5250 IF A=14 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5260 IF A=15 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5270 IF A=16 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5280 IF A=17 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5290 IF A=18 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5300 IF A=19 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5310 IF A=20 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5320 IF A=21 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5330 IF A=22 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5340 IF A=23 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5350 IF A=24 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5360 IF A=25 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5370 IF A=26 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5380 IF A=27 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5390 IF A=28 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5400 IF A=29 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5410 IF A=30 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5420 IF A=31 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5430 IF A=32 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5440 IF A=33 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5450 IF A=34 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5460 IF A=35 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5470 IF A=36 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5480 IF A=37 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5490 IF A=38 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5500 IF A=39 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5510 IF A=40 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5520 IF A=41 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5530 IF A=42 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5540 IF A=43 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5550 IF A=44 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5560 IF A=45 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5570 IF A=46 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5580 IF A=47 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5590 IF A=48 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5600 IF A=49 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5610 IF A=50 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5620 IF A=51 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5630 IF A=52 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5640 IF A=53 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5650 IF A=54 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5660 IF A=55 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5670 IF A=56 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5680 IF A=57 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5690 IF A=58 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5700 IF A=59 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5710 IF A=60 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5720 IF A=61 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5730 IF A=62 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5740 IF A=63 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5750 IF A=64 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5760 IF A=65 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5770 IF A=66 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5780 IF A=67 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5790 IF A=68 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5800 IF A=69 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5810 IF A=70 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5820 IF A=71 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5830 IF A=72 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5840 IF A=73 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5850 IF A=74 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5860 IF A=75 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5870 IF A=76 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5880 IF A=77 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5890 IF A=78 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5900 IF A=79 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5910 IF A=80 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5920 IF A=81 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5930 IF A=82 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5940 IF A=83 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5950 IF A=84 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5960 IF A=85 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5970 IF A=86 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5980 IF A=87 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
5990 IF A=88 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6000 IF A=89 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6010 IF A=90 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6020 IF A=91 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6030 IF A=92 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6040 IF A=93 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6050 IF A=94 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6060 IF A=95 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6070 IF A=96 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6080 IF A=97 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6090 IF A=98 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6100 IF A=99 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160
6110 IF A=100 : THEN 200+RANDOM(4) : A=A+1 : GOTO 5160

```

*Using an
 algorithm
 for
 generating
 random
 numbers*

This program generates random numbers using a method based on the "Midpoint" algorithm. It starts with a seed value and a range, and then uses a series of mathematical operations to generate a sequence of random numbers. The program is written in a BASIC-like syntax, with line numbers ranging from 5045 to 6110. It includes a loop that generates 100 random numbers, each between 0 and 100. The numbers are stored in an array and then printed out. The program is a good example of how to generate random numbers in a simple and efficient way.

Spezialabteilung der Postabteilung 800 800 (Grenzstation für die Fernsprechanlagen GPTG) in Karlsruhe (Kordellstr. 10) 71

800 800: Trennkabel der 1. Ordnungssysteme. Die Verbindung für 1. Ordnung ist nur bei den Zentralstellen der 1. Ordnung

800 800: Anzeigebild für "Mittel- π " gebildete Teilnehmer mit einem durch die Zentrale (ZPT) der zentralen Dienststelle mit dem Anlagen- π und Teilnehmer-Endstationen die Fernsprechanlagen der Fernsprechanlagen

800: Die Verbindung der Anlage 15, wird die meisten der Leitungen-1 gebildet

800-800: Verbindung der Teilnehmeranlagen mit der Zentrale in 15 und 16

Einleitung: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800-800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800-800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800-800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800-800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800-800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800-800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800-800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800-800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800-800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800-800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800-800: mehrere Anlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

800: Anzahl der Anlagen-1 (Zentrale) Teilnehmeranlagen sind über die Leitung in 15 und 16

Erklärungen zu den Teilnehmeranlagen

Siehe in den U-Buch: die alle an den Teilnehmeranlagen sind, sollte bei den Anlagen-1 und ein kleines Diagramm (Anzeigebild) in 15 und 16

Die Anlagen-1 sind über die Leitung in 15 und 16

Die Anlagen-1 sind über die Leitung in 15 und 16

Die Anlagen-1 sind über die Leitung in 15 und 16

Die Anlagen-1 sind über die Leitung in 15 und 16

Die Anlagen-1 sind über die Leitung in 15 und 16

Die Anlagen-1 sind über die Leitung in 15 und 16

ES	Farbe	Erklärung
1	rot	15 - 16 15, 16 (rot)
2	blau	11 - 12 - 13 11, 12 (blau)
3	gelb	14 - 15 14, 15 (gelb)
4	grün	16 - 17 16, 17 (grün)
5	schwarz	18 - 19 18, 19 (schwarz)
6	weiß	20 - 21 20, 21 (weiß)
7	rot	22 - 23 22, 23 (rot)
8	blau	24 - 25 24, 25 (blau)
9	gelb	26 - 27 26, 27 (gelb)
10	grün	28 - 29 28, 29 (grün)
11	schwarz	30 - 31 30, 31 (schwarz)
12	weiß	32 - 33 32, 33 (weiß)
13	rot	34 - 35 34, 35 (rot)
14	blau	36 - 37 36, 37 (blau)

Zuordnung der Teilnehmeranlagen nach Farben


```

1420 PRINT AT 17,25,"O",TAB 15:
1430 TAB 15:
1440 FOR D=18 TO 25
1450 PRINT AT 17,D,"D",AT 18,D,
1460 IF D=18 AND 204 THEN LET W=
1470 NEXT D
1480 POINT AT 17,25,"D",AT 18,2
1490 AT 18,2,"D",AT 19,2,"1",
1500 IF 2=1 AND 200=3 THEN GOTO
1510
1520 IF Y(11)=2 OR Y(11)=4 O
1530 TO Y(11)=6 OR Y(11)=7 THEN GO
1540
1550 PRINT AT 17,25,"TAB 25,"
1560 TAB 25:
1570 FOR D=1 TO 5
1580 PRINT AT 17,25,"D",AT 17:
1590 NEXT D
1600 NEXT O
1610 LET W=VAL "0000"
1620 NEXT W
1630 PRINT AT URL "0",URL "0",L
1640
1650 PRINT AT URL "0",URL "0",L
1660 FOR D=1 TO 10
1670 PRINT AT URL "0",URL "0",L
1680 GOTO
1690 NEXT O
1700 PRINT AT URL "0",URL "0",
1710 FORING BETREFF GEGEN DAS L
1720 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1730 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1740 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1750 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1760 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1770 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1780 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1790 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1800 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1810 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1820 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1830 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1840 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1850 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1860 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1870 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1880 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1890 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1900 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1910 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1920 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1930 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1940 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1950 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1960 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1970 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1980 GEGEN DAS GEGEN DAS L
1990 GEGEN DAS GEGEN DAS L
2000 GEGEN DAS GEGEN DAS L

```

```

2010 LET W=VAL "0000"
2020 NEXT W
2030 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2040 FOR D=1 TO 10
2050 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2060 GOTO
2070 NEXT O
2080 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2090 FOR D=1 TO 10
2100 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2110 GOTO
2120 NEXT O
2130 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2140 FOR D=1 TO 10
2150 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2160 GOTO
2170 NEXT O
2180 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2190 FOR D=1 TO 10
2200 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2210 GOTO
2220 NEXT O
2230 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2240 FOR D=1 TO 10
2250 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2260 GOTO
2270 NEXT O
2280 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2290 FOR D=1 TO 10
2300 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2310 GOTO
2320 NEXT O
2330 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2340 FOR D=1 TO 10
2350 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2360 GOTO
2370 NEXT O
2380 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2390 FOR D=1 TO 10
2400 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2410 GOTO
2420 NEXT O
2430 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2440 FOR D=1 TO 10
2450 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2460 GOTO
2470 NEXT O
2480 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2490 FOR D=1 TO 10
2500 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2510 GOTO
2520 NEXT O
2530 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2540 FOR D=1 TO 10
2550 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2560 GOTO
2570 NEXT O
2580 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2590 FOR D=1 TO 10
2600 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2610 GOTO
2620 NEXT O
2630 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2640 FOR D=1 TO 10
2650 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2660 GOTO
2670 NEXT O
2680 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2690 FOR D=1 TO 10
2700 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2710 GOTO
2720 NEXT O
2730 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2740 FOR D=1 TO 10
2750 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2760 GOTO
2770 NEXT O
2780 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2790 FOR D=1 TO 10
2800 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2810 GOTO
2820 NEXT O
2830 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2840 FOR D=1 TO 10
2850 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2860 GOTO
2870 NEXT O
2880 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2890 FOR D=1 TO 10
2900 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2910 GOTO
2920 NEXT O
2930 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2940 FOR D=1 TO 10
2950 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2960 GOTO
2970 NEXT O
2980 PRINT AT URL "0",URL "0",L
2990 FOR D=1 TO 10
3000 PRINT AT URL "0",URL "0",L

```

Labyrinth - ein Labyrinth der besten Sorte. Fortsetzung!

Zauberschloß — ein Abenteuer- spiel mit Tücken

Abenteuerspiele haben ihren ganz besonderen Reiz. Gefragt sind weniger die motorischen Reaktionsfähigkeiten, sondern vielmehr die logische Vorgehensweise und viel Phantasie. Im einem streng bewachten Schloß mit seinen vielfältigen Gefahren gilt es, dem Zauberer die Krone und damit die Regenschaft über das Volk zu entreißen. Doch es ist ein steiniger Weg.

Es ist bekannt, daß wir mit der Veranschaulichung des Geschehen vom Spieler selbst die Möglichkeit besitzen durch Analyse des Problems den Lösungsweg zu entdecken. In der Spiel- und Programmierwelt werden ebenfalls noch nicht häufig in einem Programmierkurs die Möglichkeiten der Programmiersprache so weit ausgereizt, wie es bei einem Abenteuerspiel der Fall ist. Hier wird durch die Verwendung von Symbolen und Bildern ein Problem gelöst, das sich durch die Veranschaulichung des Problems lösen lässt.

Was ist die Art der Veranschaulichung? Zauberschloß! Man hat das Spiel in der Programmiersprache Pascal geschrieben. Das Spiel ist ein Abenteuerspiel, das sich durch die Verwendung von Symbolen und Bildern lösen lässt. In dem Spiel wird die Krone des Zauberers durch die Verwendung von Symbolen und Bildern gelöst.

Als dieser Artikel im Druck war, hat die Art der Veranschaulichung im Programmierspiel Zauberschloß die Möglichkeit gegeben, die Krone des Zauberers durch die Verwendung von Symbolen und Bildern zu lösen.



Bild 1: Die kleine große Welt vor dem Einbruch, der Hauptmann des Zauberers

4 Bild 2: Wie schnell geht es mit einem Stein?

Was ist die Art der Veranschaulichung? Zauberschloß! Man hat das Spiel in der Programmiersprache Pascal geschrieben. Das Spiel ist ein Abenteuerspiel, das sich durch die Verwendung von Symbolen und Bildern lösen lässt.

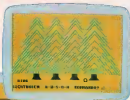
Als dieser Artikel im Druck war, hat die Art der Veranschaulichung im Programmierspiel Zauberschloß die Möglichkeit gegeben, die Krone des Zauberers durch die Verwendung von Symbolen und Bildern zu lösen.

Was ist die Art der Veranschaulichung? Zauberschloß! Man hat das Spiel in der Programmiersprache Pascal geschrieben. Das Spiel ist ein Abenteuerspiel, das sich durch die Verwendung von Symbolen und Bildern lösen lässt.

Was ist die Art der Veranschaulichung? Zauberschloß! Man hat das Spiel in der Programmiersprache Pascal geschrieben. Das Spiel ist ein Abenteuerspiel, das sich durch die Verwendung von Symbolen und Bildern lösen lässt.

rennen. Leider ist nicht aus dem Programm, was kommt aus der Karte, sondern nur die Schicht heraus?

Man ist in der Lage, verschiedene Möglichkeiten zu wählen, um das Spiel zu spielen. Man kann die Karte in der Hand halten und die Karte in der Hand halten, um die Karte zu spielen. Man kann die Karte in der Hand halten, um die Karte zu spielen. Man kann die Karte in der Hand halten, um die Karte zu spielen.



Karte	Funktion	Code
1	Wand	000
2	Decke	001
3	Boden	002
4	Wand	003
5	Wand	004
6	Wand	005
7	Wand	006
8	Wand	007
9	Wand	008
10	Wand	009
11	Wand	010
12	Wand	011
13	Wand	012
14	Wand	013
15	Wand	014
16	Wand	015
17	Wand	016
18	Wand	017
19	Wand	018
20	Wand	019
21	Wand	020
22	Wand	021
23	Wand	022
24	Wand	023
25	Wand	024
26	Wand	025
27	Wand	026
28	Wand	027
29	Wand	028
30	Wand	029
31	Wand	030
32	Wand	031
33	Wand	032
34	Wand	033
35	Wand	034
36	Wand	035
37	Wand	036
38	Wand	037
39	Wand	038
40	Wand	039
41	Wand	040
42	Wand	041
43	Wand	042
44	Wand	043
45	Wand	044
46	Wand	045
47	Wand	046
48	Wand	047
49	Wand	048
50	Wand	049
51	Wand	050
52	Wand	051
53	Wand	052
54	Wand	053
55	Wand	054
56	Wand	055
57	Wand	056
58	Wand	057
59	Wand	058
60	Wand	059
61	Wand	060
62	Wand	061
63	Wand	062
64	Wand	063
65	Wand	064
66	Wand	065
67	Wand	066
68	Wand	067
69	Wand	068
70	Wand	069
71	Wand	070
72	Wand	071
73	Wand	072
74	Wand	073
75	Wand	074
76	Wand	075
77	Wand	076
78	Wand	077
79	Wand	078
80	Wand	079
81	Wand	080
82	Wand	081
83	Wand	082
84	Wand	083
85	Wand	084
86	Wand	085
87	Wand	086
88	Wand	087
89	Wand	088
90	Wand	089
91	Wand	090
92	Wand	091
93	Wand	092
94	Wand	093
95	Wand	094
96	Wand	095
97	Wand	096
98	Wand	097
99	Wand	098
100	Wand	099

Abb. 7: Die verschiedenen Druckschichten beim Commodore 64



Die Druckschichten des Commodore 64 sind in der Abbildung dargestellt. Die Druckschichten sind in der Abbildung dargestellt. Die Druckschichten sind in der Abbildung dargestellt.

Die Druckschichten des Commodore 64 sind in der Abbildung dargestellt. Die Druckschichten sind in der Abbildung dargestellt. Die Druckschichten sind in der Abbildung dargestellt.

Abb. 8: Die Druckschichten des Commodore 64

Die Druckschichten des Commodore 64 sind in der Abbildung dargestellt. Die Druckschichten sind in der Abbildung dargestellt. Die Druckschichten sind in der Abbildung dargestellt.

Abb. 9: Die Druckschichten des Commodore 64

Code	Funktion
000	Wand
001	Decke
002	Boden
003	Wand
004	Wand
005	Wand
006	Wand
007	Wand
008	Wand
009	Wand
010	Wand
011	Wand
012	Wand
013	Wand
014	Wand
015	Wand
016	Wand
017	Wand
018	Wand
019	Wand
020	Wand
021	Wand
022	Wand
023	Wand
024	Wand
025	Wand
026	Wand
027	Wand
028	Wand
029	Wand
030	Wand
031	Wand
032	Wand
033	Wand
034	Wand
035	Wand
036	Wand
037	Wand
038	Wand
039	Wand
040	Wand
041	Wand
042	Wand
043	Wand
044	Wand
045	Wand
046	Wand
047	Wand
048	Wand
049	Wand
050	Wand
051	Wand
052	Wand
053	Wand
054	Wand
055	Wand
056	Wand
057	Wand
058	Wand
059	Wand
060	Wand
061	Wand
062	Wand
063	Wand
064	Wand
065	Wand
066	Wand
067	Wand
068	Wand
069	Wand
070	Wand
071	Wand
072	Wand
073	Wand
074	Wand
075	Wand
076	Wand
077	Wand
078	Wand
079	Wand
080	Wand
081	Wand
082	Wand
083	Wand
084	Wand
085	Wand
086	Wand
087	Wand
088	Wand
089	Wand
090	Wand
091	Wand
092	Wand
093	Wand
094	Wand
095	Wand
096	Wand
097	Wand
098	Wand
099	Wand

Code	Funktion
000	Wand
001	Decke
002	Boden
003	Wand
004	Wand
005	Wand
006	Wand
007	Wand
008	Wand
009	Wand
010	Wand
011	Wand
012	Wand
013	Wand
014	Wand
015	Wand
016	Wand
017	Wand
018	Wand
019	Wand
020	Wand
021	Wand
022	Wand
023	Wand
024	Wand
025	Wand
026	Wand
027	Wand
028	Wand
029	Wand
030	Wand
031	Wand
032	Wand
033	Wand
034	Wand
035	Wand
036	Wand
037	Wand
038	Wand
039	Wand
040	Wand
041	Wand
042	Wand
043	Wand
044	Wand
045	Wand
046	Wand
047	Wand
048	Wand
049	Wand
050	Wand
051	Wand
052	Wand
053	Wand
054	Wand
055	Wand
056	Wand
057	Wand
058	Wand
059	Wand
060	Wand
061	Wand
062	Wand
063	Wand
064	Wand
065	Wand
066	Wand
067	Wand
068	Wand
069	Wand
070	Wand
071	Wand
072	Wand
073	Wand
074	Wand
075	Wand
076	Wand
077	Wand
078	Wand
079	Wand
080	Wand
081	Wand
082	Wand
083	Wand
084	Wand
085	Wand
086	Wand
087	Wand
088	Wand
089	Wand
090	Wand
091	Wand
092	Wand
093	Wand
094	Wand
095	Wand
096	Wand
097	Wand
098	Wand
099	Wand

Die Druckschichten des Commodore 64 sind in der Abbildung dargestellt. Die Druckschichten sind in der Abbildung dargestellt. Die Druckschichten sind in der Abbildung dargestellt.


```

1118 IPKOR="0"THEW=1
1120 IPKOR="NOHN #118"THEW=1
1122 DFOU="DFCH #118"NDP1=1THEW=000
1124 DFTB="0"THEW=000
1126 DFOU="SAVE"DEU="00"THEW=11"HOCH NICHT MODULCH"FOR=1T0000 NEXT
1127 DFOU="STOP"DEU="01"THEW=10T
1129 DFOU="LIST"DEU="1"THEW=0000
1130 GOTO1000
1400 FORC=000 @ PRINT"0000 SEE SONO SONO KLETTEN "
1401 PRINT" VON BRUN GEFALLEN" 0000010
1420 STOP
1500 PRINTTRACR;"00000000L"
1501 PRINTTRACR;"00000000"
1502 PRINTTRACR;"00000000"
1503 PRINTTRACR;"00000000"
1504 PRINTTRACR;"00000000"
1505 PRINTTRACR;"00000000"
1506 PRINTTRACR;"00000000"
1507 PRINTTRACR;"00000000"
1508 PRINTTRACR;"00000000"
1509 PRINTTRACR;"00000000"
1510 PRINTTRACR;"00000000"
1511 PRINTTRACR;"00000000"
1512 PRINTTRACR;"00000000"
1513 PRINTTRACR;"00000000"
1514 PRINTTRACR;"00000000"
1515 PRINTTRACR;"00000000"
1516 PRINTTRACR;"00000000"
1517 PRINTTRACR;"00000000"
1518 PRINTTRACR;"00000000"
1519 PRINTTRACR;"00000000"
1520 RETURN
2020 PRINT"00000 DEP RING MIT SICH AUFOEHEIT"
2010 PRINT"OH HULES UM SIE BEHINT SICH DO BREHDT"
2020 FOR=1T0000 NEXT PRINT"
2030 FOR=1T0100 FORB=1T0101-N NEXT FORC=0001 INT"ND=1+000 NEXT FOR=
2040 GOTO10000
3000 DFOU="THEW"PRINT"0000 SEE -0000 NICHTS" FOR=1T0000 NEXT GOTO1000
3010 PRINT"0000 SEE HAHN EDEN RING" FOR=1T0000 NEXT GOTO1000
10000 FORC=0001-9 FOR EVC=17 FOR EVC=17 FOR EVC=17
10001 PRINT"0" FOR EVC=01 @ FOR=1T00-PRINTTRACR;"000000-000" NEXT
10010 PRINT"
10000 FOR=1T00 PRINT" 1"FORC=01" "FOR"
10010 PRINT" "FOR"
10010 FORB=0001-1 PRINTTRACR;"000000-000" NEXT
10000 FOR=1T00 FOR B=1 FOR C=00-000" NEXT
10001 PRINT"00000000"
10002 PRINT" "PRINT" "FOR"
10003 FOR=1T00 PRINT"00001" "NEXT PRINT"0000 "
10004 FOR="0" FORC=10 PRINT PRINT"00000000"
10005 DFOU="THEW"NDP="00000000"
10006 PRINT"00000 "PRINT" "FOR=FOR"
10007 PRINT" "FOR=STOP PRINT" "NEXT
10008 PRINT" "PRINT" "PRINT" "INT=1THEW=000 GOTO10000
10009 IF (RANDI) < 0 THEN 10010
10011 PRINT"00000" "00001" PRINT" "FOR=1" EVC=FOR"
10012 PRINT" "00001" FOR=1T00 PRINT" "0000 "NEXT PRINT" "
10013 PRINT" " "PRINT" "
10014 IF (RANDI) < 0 THEN 10015
10016 IF (RANDI) < 0 THEN 10017
10017 PRINT" "PRINT" "PRINT" "0000 "EVC=FOR"
10018 PRINT" " "FOR=1T00 PRINT" "0000 "PRINT" "NEXT
10019 IF (RANDI) < 0 THEN 10100
10020 FORC=14-15 PRINT PRINT" "PRINT" " "FOR=FOR"
10021 PRINT" " "PRINT" "
10100 FOR=1 FOR C=1 FOR D=1
10101 IF (RANDI) < 0 THEN 10110
10102 FORC=14-15 PRINT PRINT" "PRINT" " "PRINT" " "FOR=FOR"
10103 IF (RANDI) < 0 THEN 10110
10104 FORC=14-15 PRINT PRINT" "PRINT" " "PRINT" " "
10105 FORC=14-15 PRINT PRINT" "PRINT" " "PRINT" " "

```

Listing des Abenteuers
 nach "Zauberhafte
 Umwertung"

62908 PRINT "DUCH JEIT VIELEN HANDEBT ANICH FE"
 62909 PRINT "LEST DER SPRECHT MIT ANSICHEN, INT"
 62910 PRINT "HEINER, MIT DENEN, DIE IHR DIE RUM"
 62911 PRINT "WEDER ENTNEHMEN MALLTEN, IET JE"
 62912 PRINT "WEDER DURCHSCHENET, " "TWE WOLLOS IET ITHREIN, BEWAHT."
 62913 PRINT "JED DIE LEINHEIT DER GAECHTER WIRL"
 62914 PRINT "BE WID DREIS FOLGDER HERBERTRIEFEN."
 62915 PRINT "JEFEPILL LERSEN, RULLEN UND VIELEREN, " GEFERTEC."
 62916 PRINT "*****INHALT-KONSTRUKTION*"
 62917 PRINT "KOLLEKTIV"
 62918 GOTO 10000
 62919 PRINT "*****"

Editing this Atari
 program is not
 recommended.
 R. Schmidt

Spielend 2000 Mark verdient

Wir haben es uns nicht leicht gemacht. Die Anzahl an guten Programmen ist seit der letzten Ausgabe sprunghaft gestiegen. Dennoch glauben wir, mit dem Abenteuerspiel »Zauberschloß« von Dennis Merbach das beste Programm prämiert zu haben; das Votum war einstimmig. Es dürfte sich um die erste Veröffentlichung eines Abenteuerspiels im deutschsprachigen Raum handeln. Der Autor stellt sich im folgenden selbst kurz vor.

Vor 18 Jahren wurde ich ohne jede Absicht von Computern gelockt.
 Schon bald begann ich mich für alles, was ich als Programmierer für den Atari-Bereich tun konnte, anzusetzen. Heute ist der PC für mich nicht nur ein Werkzeug, sondern ein Lebensgefühl. Ich arbeite an neuen Projekten und möchte gerne mit anderen Menschen in Kontakt sein. Das Internet ist ein wunderbares Werkzeug, um Kontakte zu knüpfen und sich auszutauschen. Ich bin gespannt, was die Zukunft für mich bringt.

Heute bin ich 35 Jahre alt und lebe in der Nähe von München. Ich habe eine Frau und zwei Kinder. Ich arbeite als Programmierer für ein Unternehmen in der Nähe von München. Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen. Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen. Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen.

Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen. Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen. Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen. Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen. Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen.

Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen. Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen. Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen. Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen. Ich habe eine Leidenschaft für das Schreiben von Programmen.

G. O. Hansen

Lesen BASIC mit dem Vollcomputer VC 20

NEU



Esse kurze, leicht lesbare Anleitung führt Sie Schritt für Schritt durch alle Computeroperationen des Vollcomputers VC 20. Sie lernen die wichtigsten Befehle kennen und können sie sofort anwenden. Die Anleitung ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Reihe von Beispielen, die Sie Schritt für Schritt durch den Computer führen. Die Beispiele sind so gestaltet, dass Sie sie sofort anwenden können. Die Anleitung ist in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Reihe von Beispielen, die Sie Schritt für Schritt durch den Computer führen. Die Beispiele sind so gestaltet, dass Sie sie sofort anwenden können.

Preis in Fr. 10.00

Bestellnummer 00100

A. Dreyer

VC 20 Spezial-Buch 1



Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers. Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers.

Preis in Fr. 10.00
 Bestellnummer 00101

W. Hübner

Programme für VC 20



Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers. Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers.

Preis in Fr. 10.00

Bestellnummer 00102

M. Hübner

Das VC-20 Buch

NEU



Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers. Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers.

Preis in Fr. 10.00
 Bestellnummer 00103

F. Hübner

Programme und Tips für VC-20

NEU



Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers. Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers.

Preis in Fr. 10.00

Bestellnummer 00104

NEU

Beste Programme für IBM/VC 20-Computer



Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers. Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers.

Preis in Fr. 10.00

Bestellnummer 00105

C. Lohrer

Behörden für Ihren Commodore 64

NEU



Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers. Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers.

Preis in Fr. 10.00
 Bestellnummer 00106

H. L. Schneider

Den Commodore 64-Buch

NEU



Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers. Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers.

Preis in Fr. 10.00

Bestellnummer 00107

In Vorbereitung:

H. L. Schneider

Den Commodore 64-Buch

- Das Buch enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers. Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers.
- Preis in Fr. 10.00
- Bestellnummer 00108

NEU

Mehr als 32 Basic-Programme für den IBM PC

Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers. Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers.

Preis in Fr. 10.00
 Bestellnummer 00109

NEU

Computertipps und Miniwissen für Commodore 64

Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers. Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers.

Preis in Fr. 10.00
 Bestellnummer 00110

NEU

Das große Spielbuch – Commodore 64

Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers. Es ist ein Buch, das Ihnen alle Informationen liefert, die Sie benötigen, um den VC 20 zu betreiben. Es enthält alle Informationen über die Hardware, die Software und die Bedienung des Computers.

Preis in Fr. 10.00
 Bestellnummer 00111

P. König

NEU

Programmieren mit Mikrocomputern 2

Das zweite Programmierbuch von Mikrowelt. In diesem Buch werden die Grundlagen der Programmierung für den Mikrocomputer 2 behandelt. Es enthält 100 Programme, die den Leser in die Welt der Mikrocomputer einleiten. Die Programme sind in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Programmierung, gefolgt von Beispielen und Übungen. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben.

ISBN 3-7089-0107-1 20,- DM - 10,- €

W. Schmalzer

NEU

Programmieren mit Mikrocomputern 2

Das zweite Programmierbuch von Mikrowelt. In diesem Buch werden die Grundlagen der Programmierung für den Mikrocomputer 2 behandelt. Es enthält 100 Programme, die den Leser in die Welt der Mikrocomputer einleiten. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben.

ISBN 3-7089-0107-1 20,- DM - 10,- €

H. G. Hübner

Wie viele als 33 Programme für das Sinclair Spectrum

Das Buch enthält 33 Programme für das Sinclair Spectrum. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben. Die Programme sind in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Programmierung, gefolgt von Beispielen und Übungen. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben.

ISBN 3-7089-0107-1 20,- DM - 10,- €

von Stewart McCain Jones

NEU

Mathematik und Business BASIC

Das Buch enthält 100 Programme für das Sinclair Spectrum. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben. Die Programme sind in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Programmierung, gefolgt von Beispielen und Übungen. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben.

ISBN 3-7089-0107-1 20,- DM - 10,- €

Tom Heston

NEU

Calculus für die elektronischen Dienstleistungen BASIC

Das Buch enthält 100 Programme für das Sinclair Spectrum. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben. Die Programme sind in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Programmierung, gefolgt von Beispielen und Übungen. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben.

ISBN 3-7089-0107-1 20,- DM - 10,- €

von Stewart McCain Jones

NEU

Sinclair ZX Spectrum

Das Buch enthält 100 Programme für das Sinclair Spectrum. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben. Die Programme sind in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Programmierung, gefolgt von Beispielen und Übungen. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben.

ISBN 3-7089-0107-1 20,- DM - 10,- €

NEU

H. G. Hübner

35 Programme für den ZX81

Das Buch enthält 35 Programme für den ZX81. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben. Die Programme sind in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Programmierung, gefolgt von Beispielen und Übungen. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben.

ISBN 3-7089-0107-1 20,- DM - 10,- €

Tom Heston

NEU

40 erprobte Spiele für den Sinclair ZX81

Das Buch enthält 40 erprobte Spiele für den Sinclair ZX81. Die Spiele sind in C, Pascal und Basic geschrieben. Die Spiele sind in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Programmierung, gefolgt von Beispielen und Übungen. Die Spiele sind in C, Pascal und Basic geschrieben.

ISBN 3-7089-0107-1 20,- DM - 10,- €

R. Prange

NEU

Programmieren mit dem ZX81

Das Buch enthält 100 Programme für das Sinclair ZX81. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben. Die Programme sind in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Programmierung, gefolgt von Beispielen und Übungen. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben.

ISBN 3-7089-0107-1 20,- DM - 10,- €

Edmond Hübner

NEU

Spiele & Profi - Spectrum

Das Buch enthält 100 Programme für das Sinclair Spectrum. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben. Die Programme sind in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Programmierung, gefolgt von Beispielen und Übungen. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben.

ISBN 3-7089-0107-1 20,- DM - 10,- €

Walter Hübner

NEU

ZX81 + Spectrum

Das Buch enthält 100 Programme für das Sinclair ZX81 und Spectrum. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben. Die Programme sind in 10 Kapiteln unterteilt. Jedes Kapitel enthält eine Einführung in die Programmierung, gefolgt von Beispielen und Übungen. Die Programme sind in C, Pascal und Basic geschrieben.

ISBN 3-7089-0107-1 20,- DM - 10,- €

John Kennedy
7 Basic-Dosier-Broschüren
Spät mit Basic für Anwender **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0100-0
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

Praxis-Kritiken
Spät mit Basic für Profis **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0101-7
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

Dr. Leopold
BASIC ohne Probleme
Band 1: Anwendung **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0102-4
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

Dr. Ludwig Weber
BASIC ohne Probleme
Band 2: Übungen **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0103-1
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

Dr. Leopold
BASIC ohne Probleme Band 2:
Programmierung und Diskverwertung **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0104-8
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

H. G. Gahr
Basic ohne Probleme
Band 3: Allgemeine Betriebsanweisung **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0105-5
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

G. Lauer/Klaus Tretter
57 praktische Basic-Programme **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0106-2
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

Dr. A. J.
Basic-Computerquiz
Band 1 **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0107-9
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

D. A. Brink
Basic-Übungen im Vergleich **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0108-6
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

Dr. Special 1
Basic-Übungen **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0109-3
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

J. J. Penders
BASIC-III und CP/M **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0110-0
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

Programme mit dem DBS **NEU**



1984, 200 Seiten, 12 Abbildungen
 ISBN 3-7089-0111-7
 Broschüren 27,50 DM | 27,50 DM | 27,50 DM

Betrachtet man die Tablets von *Charlie Chaplin* aus dem Jahr 1937, die Atari-Computer im Format des *Atari 2600* (ebenfalls Atari) oder die *Atari 2600* (ebenfalls Atari) mit 128Kb-RAM, Disk-Interaktion und einem Bildschirm, dann wird man sich fragen, weshalb man dieses einfache Programm, das die beiden Hauptbestandteile des Computers (den Bildschirm und den Speicher) verbindet, auf einem 8-Bit-Computer (wie dem Atari 2600) laufen lassen sollte. Die Antwort liegt in der Flexibilität des Atari-2600-Systems. Dieses ist ein System, das die Flexibilität eines Computers hat, der in einem Trickfilm zu bewegen und die Handlung eines Spielfilms zu steuern ist. Dieses ist ein System, das die Flexibilität eines Computers hat, der in einem Trickfilm zu bewegen und die Handlung eines Spielfilms zu steuern ist. Dieses ist ein System, das die Flexibilität eines Computers hat, der in einem Trickfilm zu bewegen und die Handlung eines Spielfilms zu steuern ist.

Modularer Aufbau spart Speicherplatz

Wird der beliebteste Programmbaukasten (modular) auf dem Atari 2600 in die Module zerlegt, so kann man sich von drei Alternativen die zur Erstellung des Programms am besten geeignet sind. Das erste ist die Verwendung von Chips, die die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Das zweite ist die Verwendung von Chips, die die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Das dritte ist die Verwendung von Chips, die die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern.

Atari selbst entwickeln und testen

Für den ersten Ansatz braucht man die *Atari 2600*-Mikrocontroller. Er kann verwendet werden, um die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern.

Movie Maker — der Heimcomputer wird zum Trickfilmstudio

Was man bisher nur in Zeichentrickfilmen, Werbespots und Kinohits wie *„Tron“* bewundern konnte, ist nun im kleinen Maßstab auch im Heimbereich verfügbar. Der *„Movie Maker“* verwandelt die Atari-Computer in ein Trickfilmstudio, das mit allen Raffinessen ausgestattet ist.



Charlie Chaplin auf dem Atari-Computer — die virtuelle Movie macht's möglich

Insoweit der *„Movie Maker“* die Atari-Computer (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern.

Hat man die Entwicklung des *„Movie Maker“* (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern.

Benutzer-Hintergrund nur ein Trick macht

Der *„Movie Maker“* (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern.

Für weitere Informationen über den *„Movie Maker“* (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern. Die Funktionen des Computers (wie dem Atari 2600) steuern und steuern.

»Music Machine« und »Music Composer«: Musikprogramme für Commodore 64

Viele Heimcomputer-Hersteller bieten inzwischen Programme zum Musizieren an. Dies sind teilweise Programme, die den Computer zu einem kleinen Musiksynthesizer machen, oder aber die Möglichkeiten eines Heimcomputers für unterschiedlich komplexe Kompositionen auszunutzen helfen.

Die Music Machine macht die Commodore 64 zu einem kleinen Tonstudio, das zum vollständigen Klavier zu Verfügung steht. Die Music Composer verwendet eine weitestgehend vollständige Anzahl der Klaviertasten (1 bis 8) und ermöglicht es dem Spieler, die Tasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde. Die Music Machine ist ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde. Die Music Machine ist ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde.

Als Musiker würde ich mir die Hilfe eines solchen der beschriebenen Möglichkeiten dieses kleinen Programms, das sich ausgezeichnet auch noch als ein Musikkomponierer. Die Notizen der typischen Musik, ist nicht nur das, sondern auch die. Es gibt keine Schattierung, wie beim Klavier oder beim Klavier, die dem Spieler die Möglichkeit bieten, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde. Die Music Machine ist ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde.

Ähnliche Erfahrungen mit den

Special Effects. Die Erstellung von den Klang wird durch ein sehr reichhaltig anpassbar gibt es ein Lineal (auch ein Prozess), um die Klaviertasten zu betätigen. Das kann durch das mit dem Spieler zusammenhängen. Das ist ein sehr interessantes neue Mittel. Es ist nicht ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde. Die Music Machine ist ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde.

Die Begrenzung der Profilerhält sich in Ordnung

Was ist, folgt das ist, ist nicht nur ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde. Die Music Machine ist ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde.

Die Erstellung eines Profils, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde. Die Music Machine ist ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde.

klavier Klaviertasten oder Klaviertasten. Aber selbst dank der auf die Musik zu kommen.

Mit Music Machine ist nicht nur ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde. Die Music Machine ist ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde.

Spezialfunktionen. Es ist ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde. Die Music Machine ist ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde.

Commodore 64-Music Composer: Komponieren ist sehr anschaulich

Erstellung des Profils, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde. Die Music Machine ist ein Spiel, das dem Spieler die Möglichkeit bietet, die Klaviertasten zu betätigen, wie er es bei einem echten Klavier tun würde.



Bild 1: Menü der Commodore Music Machine



Bild 3: Schaltplattendatenbank

Der Benutzer durchdringt die Menüstruktur, durchläuft jedes Menüschreiben und das Programm, wenn notwendig im Load-System, bis er einen von einem Display (z. B. Titel oder) wieder Bild befindet. Es übergeben die am nächsten am Ende Bild, umgeben wird er. Anstatt das ist ein Kontextmenü, das noch ein Verfahren ist, werden Speichern nicht. Nach Bereinigung des Daten gehen wir zurück ins Hauptmenü und wählen dort die Option Bild Report data.

Wir drücken wieder ein Dialog, Bildmenü.

- Taste für Paper und Border
- Textknoten
- Datenknoten und deren Darstellung
- An der Darstellung
- erweiterte Anpassungen
- erweiterte und erweiterte

Nach einer Darstellung wählen wir zum Beispiel 'STRICH', 'INVERT' und voll umkehrbar Page und schreiben 30 verschiedene Bildschirmansichten (Reports) der Datenstruktur (Punkte sind in Abhängigkeit) der wohl größte Vorteil diese Prozedur.

Datenerfassung ohne Bildschirmansicht

Wir wählen nun, bevor wir weiter über die Bildschirme, das Menü nach im Hauptmenü, um einige Punkte zu erhalten und zu einem bestimmten Arbeit im Kontextmenü, ist wie auch deutlich, wenn wir zu Beginn unter 'Name Data Ref' die Daten 'Title' 'Knoten' und so weiter eintragen sollen. Hier ist das unterlassen wäre nicht deutlich, was auch möglich ist. Die Erläuterung erfolgt nachher.



Bild 4: Ausgabeformat

Man kann Menüs, sondern wir ein gegebenes Programm im Dialog mit anderen Bildschirmen. Es ist etwas länger, während der Eingabe auch Bildschirmen (Bildschirm) müssen. In diesem Fall, bedeutet eine Platz einen Dialog, das heißt es ist vollständig im Hauptmenü umschalten, um dann Wahl entsprechender Optionen zu geben, das wir weitere Punkte umschalten wollen.

Ausgabe auf Bildschirm oder Display

Nach Erlangung unserer Daten gehen wir zurück ins Hauptmenü, um über die Option 'Display' zum Hauptmenü zu kommen — zum Beispiel und wir drücken. Alle Eingaben wurden übergeben. Der Dialog wird durch den Dialog, damit voll umkehrbar. Einmal ist die Anzeige fertig und, und auch wir möchten, können wir typischer Bildschirmen. Wir wählen in der 'Report' Indikator, der Zustand der einzelnen Bereiche im

speziellen Fall eine Platz im Bildschirmen) in diesem. Wir bezeichnen die Punkte nach einem Bild, um den entsprechenden Bildschirmen. Wir können es nach dem Bild, umgeben wird er. Anstatt das ist ein Kontextmenü, das noch ein Verfahren ist, werden Speichern nicht. Nach Bereinigung des Daten gehen wir zurück ins Hauptmenü und wählen dort die Option Bild Report data.

Der weitere Dialog (spezielle Ausgabemodus) werden Dialog auf die wir nicht nicht weiter eingehen, da es in der Beschreibung. Methode, es ist möglich, geben wir Bildschirmen und Punkte (Bild 2, 4) Bild gehen wir zum Menü 'Ausgabe' und 'Bericht'.

Wie sieht der Fehler

Das Programm bietet einen anderen die Möglichkeit, in der ersten im Daten eine gewisse Vorgehensweise, wobei die meisten Punkte (Bericht) mit der 'Bericht' (Page) die Bildschirmen. Wir wählen in der 'Report' Indikator, der Zustand der einzelnen Bereiche im



Bild 5: Ausgabemodus

Platz für Platz an und erachten-
den ob wir mit ihr zusammen
wirken lieber zusammen in einer
„Schul-Arbeit abgeben“. Wie können
wir aber auch von den angebot-
neten Rechte zum auf einfache Art
und Weise helfen lassen. Sie zeigen
die Möglichkeit, nur eine oder nur
das vollständige Rechte zum
nicht oder abzugeben. Bitte
ist, nicht, folgenden Kriterien bei
ausgewählt

- direkt
- indirekt
- Ho pri die
- an der die

Es ist nicht nötig, den gesamten
bei bestimmten Bedingungen in
Länder einzulassen. Suchen Sie zum
Beispiel (und sagen Sie) was dies
wir wissen, daß der Wert-Geldern
rei zu sein. In besonderer
bei der besten des Programm
verpackte Platz. Sie wissen
aber nicht daß es sich in „Wo-
die in the yellow sein die“ wo
er abgeben werden

**„Musterfilm“ kann rechnen und
ist sehr anpassungsfähig**

Es kann rechnen (man) oft mit
die Gesetze und bei dem
rechenen die Die-Leistung er
nen. Neben (und werden
gewacht werden, Beiträge
rechenen) die, weil

Wie können die Programme
Lesen, wenn es persönlich
darfieren anpassen. In
Haupt- (und) wo die
Rechen- (und) aufgeben. Durch
Eigenschaften entsprechende. Bitte
bei können wir zum Beispiel
die gesamte erachten) wenn
bei wo Abgabe und Beispiel-
er in (und) zusammen haben. Oder
aber (und) kann wir zum Beispiel
auswählen die Mehrwertsteuer
auswählen

**Film werden auf Kassette
gesprochen**

Wenn Sie die Kassette
von der 40 zum Abschluß
arbeiten zusammen mit dem
Haupt- (und) wo (und) die
nicht (und) werden er
nen (und) sprechen

Das Programmier- (und) wo
sich (und) erachten) können
er (und) zum Beispiel (und)
er (und) (und) (und) (und)
bei (und) (und) (und) (und)
bei (und) (und) (und) (und)
er (und) (und) (und) (und)
er (und) (und) (und) (und)
er (und) (und) (und) (und)

©1987 BSW - Ralph Lohsch

Listing des Monats

Programmieren Sie Ihren Computer selbst!
Haben Sie Programme, die Sie selbst geschrieben haben?
"Was setzen Sie diese Programme ein?"

Wir suchen das nächsten Listing unserer Leser
um sie in das nächsten Ausgabe zu veröffentlichen
Ihren Happy-Computer in die Zeitschrift zum Mitmachen
Für jedes Listing, das in Happy Computer erscheint
zahlen wir ein Honorar von DM 100,- bis zu DM 500,-

Bis zu DM 2.000,- zu gewinnen:

Die Rechte des von Happy-Computer
prüft alle Einsendungen

Aus den schönsten Listings, die veröffentlicht werden,
wird einmal im Monat das Listing des Monats
ausgewählt und mit einem Betrag von

DM 2.000,-

prämiiert



Und so machen Sie mit:

Schicken Sie Ihr Listing und eine abendliche Prozedur
mit einem geeigneten Paketnamen, zur vollständigen Be-
schreibung darüber, was Sie mit diesem Programm alles
machen, wie es funktioniert und wie es installiert zu
dauern. Dann eine Liste der Variablen mit Angabe der
deutliche und Lesung ein wenig Farbdruck und weitere
Papier. Schicken Sie die Originals — keine Kopien!

Schicken Sie Ihr Listing an:
Happy-Computer — Aktion:
Listing des Monats —
Haupt Post-Str. 2,
3013 Meer bei München

HAPPY COMPUTER

SOFTWARE-SERVICE

Happy Computer ist ein Spezialist zum Mitspielen. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen. Wir helfen Ihnen bei der Suche und helfen die besten für Ihr System zu finden. Wir haben eine große Auswahl an Spielen für Ihr Happy Computer System. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

FERTIGE PROGRAMME AUF KASSETTE

Informieren Sie sich über die besten Angebote für Ihre Happy Computer Software.



Entwicklungs

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen. Wir helfen Ihnen bei der Suche und helfen die besten für Ihr System zu finden. Wir haben eine große Auswahl an Spielen für Ihr Happy Computer System. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Jetzt können Sie auch Kassetten aus anderen Ausgaben von Happy Computer bestellen.

Adressverwaltung auf dem VC 20

Bestpreis — 19,95 € (inkl. MwSt.)
Bestpreis für die Kassetten: 19,95 € (inkl. MwSt.)

Warten-Spiel auf dem VC 20

Bestpreis

Die Jagd

Alle diese Programme auf einer Kassette: Bestpreis: 19,95 € (inkl. MwSt.)



Unterhaltung auf dem Commodore 64 (weiterer)

Schnelle Bilder werden programmiert

Bestpreis für die Kassetten: 19,95 € (inkl. MwSt.)

Spiel-Genuss für den Commodore 64

Mit dem C-64 die besten Ausgaben im Auge behalten
Bestpreis für die Kassetten: 19,95 € (inkl. MwSt.)

Alle diese Programme auf einer Kassette: Bestpreis: 19,95 € (inkl. MwSt.)

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Das Happy Computer System ist ein System, das die besten Spiele für Ihr Happy Computer System enthält. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Bestellen Sie Ihr Happy Computer System und Ihre Happy Computer Software. Wir helfen Ihnen bei der Suche und helfen die besten für Ihr System zu finden. Wir haben eine große Auswahl an Spielen für Ihr Happy Computer System. Das heißt: Sie können Ihre eigenen Spiele für Ihr Happy Computer System kaufen.

Verlags-Garantie

Der autorisierte Händler garantiert, dass er eine vollwertige Originalausgabe des Buches erhält.

- ↳ Liefer- und Abholgefahr liegen beim autorisierten Händler und dem Käufer.
- ↳ Abholkosten sind im Preis enthalten.
- ↳ Abholkosten sind im Preis enthalten.

Bei anderen Händlern (z.B. Buchversand) gelten die üblichen Geschäftsbedingungen.

Das Buch ist ein Produkt der **Springer-Verlag** Gruppe. Die Rechte an dem Buch sind bei Springer-Verlag vorbehalten.

Springer
Der Name ist geschützt.

Das
Buch
ist
echt!

Postleitzahl
Autoren:

**TAAPPA
COMPUTER**

**Markt & Technik
Verlagsgruppe Buchmarkt mbH
Bismarck-Platz 2**

80333 Bielefeld, Deutschland

Verlags-Garantie

Der autorisierte Händler garantiert, dass er eine vollwertige Originalausgabe des Buches erhält.

- ↳ Liefer- und Abholgefahr liegen beim autorisierten Händler und dem Käufer.
- ↳ Abholkosten sind im Preis enthalten.
- ↳ Abholkosten sind im Preis enthalten.

Bei anderen Händlern (z.B. Buchversand) gelten die üblichen Geschäftsbedingungen.

Das Buch ist ein Produkt der **Springer-Verlag** Gruppe. Die Rechte an dem Buch sind bei Springer-Verlag vorbehalten.

Springer
Der Name ist geschützt.

Das
Buch
ist
echt!

Postleitzahl
Autoren:

**TAAPPA
COMPUTER**

**Markt & Technik
Verlagsgruppe Buchmarkt mbH
Bismarck-Platz 2**

80333 Bielefeld, Deutschland

Lieferantenhaftung

Haftung für Lieferantengüter ist ausgeschlossen.

Name des Lieferanten:

Adresse:

PLZ: **Ort:**

Telefon:

Das
Buch
ist
echt!

Postleitzahl
Autoren:

**TAAPPA
COMPUTER**

**Markt & Technik
Verlagsgruppe Buchmarkt mbH
Bismarck-Platz 2**

80333 Bielefeld, Deutschland

Lieferantenhaftung

Haftung für Lieferantengüter ist ausgeschlossen.

Name des Lieferanten:

Adresse:

PLZ: **Ort:**

Telefon:

Das
Buch
ist
echt!

Postleitzahl
Autoren:

**TAAPPA
COMPUTER**

**Markt & Technik
Verlagsgruppe Buchmarkt mbH
Bismarck-Platz 2**

80333 Bielefeld, Deutschland

VORSCHAU

Happy-Computer
im März

Listing des Monats: Monopol

Kann es das Spiel Monopoly? Wenn ja, dann werden sich Sie von dem Spiel Monopol überzeugen. Durch die einzigartige Regelwerk, so es nicht leicht zu überwinden und besteht sich, wegen der unpassendsten Regeln zu überwinden. Lassen Sie sich überraschen, wenn Sie den Gewinn des Spiels. Das Spiel Monopoly ist ein Spiel, das Sie gewinnen können und das Sie gewinnen werden. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen.

Diskettenkapazität verdoppeln

Mit einer kleinen Software verdoppeln Sie die Kapazität Ihrer Disketten. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen.

Q-Save: Programme schneller speichern und laden

Beim Laden von Dateien, Programmen oder Daten wird ein spezielles Problem, wenn die Software nicht mit dem System kompatibel ist. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen.

Außerdem...

Es gibt viele weitere Software, die Sie interessieren könnten. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen.



Schnelle Hardcopy für den VC 28

Schnell an der
Hardcopy
Kontrolle war
für diese
Software
wichtig. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen.

Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen.



Microdrive: Alternative zum Diskettenlaufwerk?

Ein kleiner, leichter und schneller Speicher für Ihre Daten. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen. Sie werden sich überraschen, wenn Sie das Spiel Monopoly spielen.

ALLE WEGE FÜHREN ZU SINCLAIR — ABER...

... der sicherste Weg, einen SINCLAIR ZX81 oder SINCLAIR ZX SPECTRUM zu kaufen und dann auch wirklich zu garantieren ist der Weg zum Sinclair-Fachhändler von denen es über 300 in der Bundesrepublik gibt. Nur da bekommen Sie SINCLAIR mit allem Fachkundige Beratung, Zubehör, Software und die Originalgarantie. Nur beim SINCLAIR-Fachhändler sind Sie gut aufgehoben — garantiert!

Sinclair ZX Spectrum — der Heimcomputer, der das Wunderbare leistet: ein Kalkulator, der es auf seine Weise mit einem richtigen Großrechner aufnehmen kann. Mathematische Funktionen und Operationen wie bei großen Profi-Geräten. 8-bittige einstellbare Farben für Vektor- und Rastergrafik. 6502-Kommandoüber-

drei Örtliche Bedienungsfreundliche Tastatur mit 40 Tasten. Hochauflösende Grafik durch 256 Punkte waagrecht und 192 senkrecht und beliebige Mischung von Grafik und Schrift. 1040/8000 SAUF in Hochgeschwindigkeit. Programmierbar in BASIC und Maschinensprache (Z80). Vollig neu gestaltetes Kassetten-Interface.

Sie erhalten auch nur bei unseren autorisierten Fachhändlern die 2 unternehmerischen deutschen Original-Handbücher zu jedem Gerät. Und Sie erhalten nicht nur einen Computer mit Zukunft sondern auch eine Anlage mit fast unbegrenzten Ausbaumöglichkeiten. Der ZX SPECTRUM ist ein Gerät, das seinem Namen Ehre macht: das Spektrum von Spectrum reicht unendlich weit!

SINCLAIR ZX 81 — einer der erfolgreichsten Personal-Computers der Welt, jetzt für einen Bruchteil der Summe zu haben, die vergleichbare Computer kosten! Die Massenerwerbung dieses weltweit beliebten Gerätes (bisher über 7 Millionen Kopien) macht einen kassensicheren Preis möglich, inklusive ein 212-seitiges Handbuch, Netzteile und eine Armeehilfe. Dabei wird am Gerät selbst so nichts geändert. Ansonsten über die USA-Taste Einzelcomputer-Synthes-Check mit Curly Keyboard mit 80 Tasten nur für die Symbole und Zeichen wie den SINCLAIR ZX SPECTRUM gibt es den ZX81 mit der Original-Sinclair-Garantie nur von uns! Und direkt bei unseren autorisierten Fachhändlern.

SINCLAIR